PLAYSTATION 2 ■ XBOX ■ GAMECUBE ■ GAMEBOY ADVANCE

playtime!



PLAYTEST GC/XBOX

CEL DAMAGE

Tonnás súlyok, láncfűrészek és rakéták...
Ez még a Wacky Racesnél is sokkal
flúgosabb futam!

PLAYTEST GC

PIKMIN

Miyamoto hajótörése a répabolygón

A ZOMBIK MÁR A
SPÁJZBAN VANNAK!

RESIDENT EVIL MOZI: A KAPTÁR

PLAYTEST PS2

STUNTMAN

A DRIVER-sorozat alkotói megmutatják, hogy
milyen egyszerű egy autós kaszkadőr élete

WAY OF THE SAMURAI (PS2) • GRAN TURISMO CONCEPT (PS2) • F1 2002 (PS2/XBOX) • NIGHTCASTER (XBOX) • SCOOBY DOO (PS2) • UFC THROW-DOWN (PS2) • MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING (PS2) • FIREBLADE (PS2)

A2 POSZTER: STUNTMAN ÉS RESIDENT EVIL-FILM

2002. augusztus Ára: 996 Ft
02008
9 771586 682003



GAME BOY
PlayStation 2
PlayStation 2
THE OPERATIVE
No One Lives Forever
9990,-
PlayStation 2
HALF-LIFE
9990,-
PlayStation 2
THE MUMMY RETURNS
9990,-
PlayStation 2
CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX
GAME BOY COLOR
THE MUMMY RETURNS
15990,-
PlayStation 2
GRANDIA II
11990,-
PlayStation 2
THE SHADOW OF ZORRO
9990,-
PlayStation 2
ESCAPE FROM BUZZ BUZZARD'S PARK
WOODY WOODPECKER
6490,-
GAME BOY ADVANCE
CRASH BANDICOOT XS
9990,-
UNIVERSAL
SIERRA
cryo INTERACTIVE
EIDOS INTERACTIVE
automex.hu MULTIMÉDIA
cora
Egy mosollyal több
2151 Fót, Fehérkő u. 1.
6728 Szeged, Zápor út 4.
3516 Miskolc, Pesti út 9.
2045 Törökbálint, Torbágy u. 1.
2011 Budakalász, Omszk park 1.

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



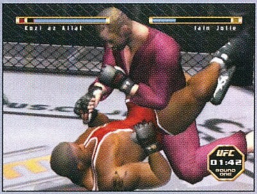
Óh, igazán köszi, hogy kimásztatok abból a nedvesből (tóból, kádból, kútból), ahol normális emberek ilyen rohadt melegben tartózkodni szoktak, és megvetted ezt a számunkat is! Remélhetőleg nem fogod megbánni, ha mégis, akkor felhívnánk rá a figyelmedet, hogy a belíveink műnyomó papírjából remek csónakokat és repülőgépeket lehet hajtogatni, tehát légi- és tengeri armadának talán még jók leszünk. Az E3 által összekócolt szokásos felépítésünkhöz még nem sikerült visszatérnünk, mert most belapátoltuk a hírek és előzetesek helyére azokat a játékokat, amik az előző számunk E3-beszámolójából kimaradtak (híreknek meg azokat, amiket a szívtelen fejlesztők eldugdostak előlünk), de legközelebb már visszatérünk a rendes kerékvágásba (már amennyiben visszatérünk a nyaralásból, de ezen egyelőre még ráérünk gondolkozni). A nyár általában uborkaszezon szokott lenni a játékpiacon, de szerencsére idén erről szó sincs: jönnek szépen a jobbnál jobb játékok. Lehet, hogy a Hungaroring felé közelgő Forma 1-versenysorozat (már amennyiben lehet még versenyről beszélni abban a sportágban) az oka, de sikerült jelen számunkat fullra pakolni autóversennyel. A Stuntman nagyon állat lett, már csak azért is, mert először (vagy talán másodszor) láttuk Vári Zolit komolyan csapkodni a kontrollerrel. (Egy barátságos Cel Damage-parti és a hidegvizes pakolás azért közepesen lenyugtatta.) Aki szintén csapkodni akar, azt **várjuk szeretettel augusztus 17-én a budapesti MOM-parkba** - aki nem, azt meg pláne (utáljuk a csapkodást)! Lesz ott mindenekelőtt bemutató előtti Resident Evil-film sajtóvetítés. A változatosság az élet sója: most nem kell betelefonálgatni jegyért, 300 fős a terem - aki befér, az befér, aki nem az odakint még mindig csapkodhat. Valaki ugyanis könnyelműen a rendelkezésünkre bocsátotta az előteret is, így úgy döntöttünk, hogy a PC Gurus gyanús alakokkal karöltve kicuccolunk oda pár PS2-t, Xboxot, GameCube-ot és esetleg egy abakuszt, aztán ott "csendesen" eljátszogathat, akinek úgy tartja úri kedve. Biztosan lesz Dead or Alive 3-verseny (a döntő a mozivásznon) értékes nyereményekkel (mi például Milla Jovovichot fogjuk megnyerni, nektek meg sok sikert kívánunk!) - szóval gyertek mindenképpen, hozzátok a haverokat, lánypajtást, nagyit, meg aki még tud mozdulni! (Részletek a 91. oldalon.) Franc a lepcses képünkbe, nem fér ki a refrén...! Mindegy úgyis tudja már mindenki, épp itt az ideje, hogy mi is elvonuljunk nyaralni. Ha csobbanást hallasz a közelből, akkor megjöttünk mi is...CSOBB!

Playtime!-team



38 STUNTMAN

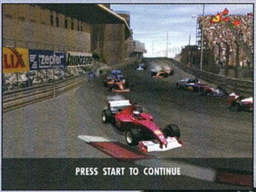
PLAYTEST



UFC Throwdown



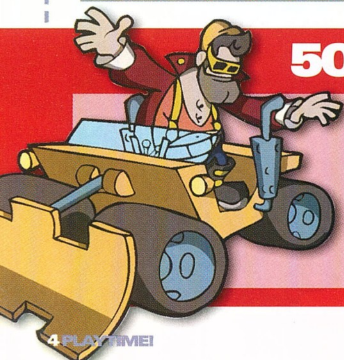
Scooby Doo



F1 2002



50 CEL DAMAGE





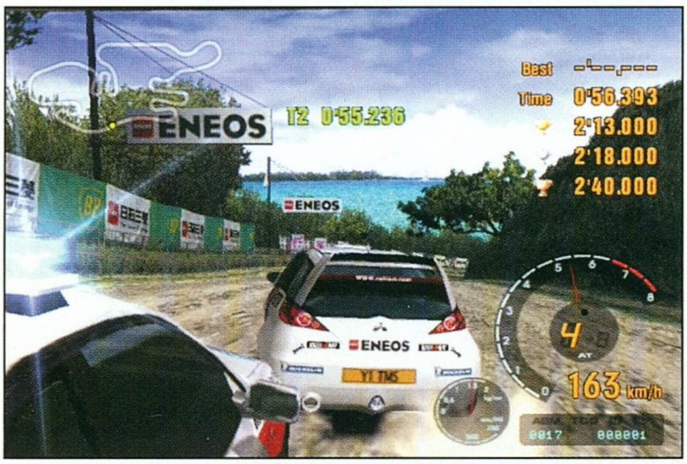




46 LUIGI'S MANSION



42 WAY OF THE SAMURAI



54 GRAN TURISMO CONCEPT

PLAYTIPP

82 GOLDEN SUN

Rendhagyó alkalom következik: a végigjátszás rovatban első alkalommal egy Gameboy Advance-játék lesz a főszereplő - mert megérdemli! Egyébként ki lehet dobni az Xboxokat...



PLAYNEWS

PLAYTEST

HÁTSÓ FERTÁLY

Resident Evil

Az utóbbi húsz évben már éppen eléggé megszokhattuk, hogy az ötlethiányban szenvedő és/vagy biztos kasszasikerre vágyó játékkiadók A-kategóriás filmekből készült játékokat dobáltak piacra, de a videójátékok egyre nagyobb térhódításával előbb-utóbb ahhoz is hozzászokhatunk, hogy a kasszasikernek bizonyuló játékokból gyártanak A-kategóriás filmeket. A sort a Mortal Kombat és a Street Fighter kezdte valamikor a kilencvenes évek közepén, amelyek filmváltozatai legalább akkora bevételt hoztak, mint az eredeti játékok. A következő „áldozat" egy újabb hatalmas siker lesz: a Capcom Resident Evil című játék-sorozata több mint 16 millió példányban kelt el világszerte és több mint 600 millió dollár bevételt hozott, így nem csoda, ha megfilmesítésének jogaira még 1997-ben lecsaptak. Az már sokkal inkább csodának nevezhető, hogy a jogot nemhogy nem egy hollywoodi, de még csak nem is amerikai cég kapta meg, hanem a német illetőségű Constantin Films (ami azért saját pátriájában öt éve piacvezetőnek számít, az alkotógárdáról pedig csak annyit, hogy az író/rendező Anderson és a producer Jeremy Belt már a Mortal Kombat film készítésekor is együtt dolgoztak.)



■ Nicsak, Jeanne d'Arc új ruhákat vásárolt!



■ Ők hárman már sejtik, hogy itt komoly gáz van

A film alapvető koncepciója az volt, hogy egyaránt élvezetes legyen a videójáték rajongóinak is (a készítők folyamatosan kikérték a Capcom véleményét az elképzeléseikről), illetve azoknak is, akik még sohasem hallottak róla azelőtt. Így a játékból átkerült a filmbe az Umbrella Corporation, az erdei ház, a titkos labor, a földalatti vasút és a T-vírus elszabadulása, és persze ismert figurák is, így a Nem-Holtak, a "Licker", a Varjak és a játék rajongóinak első számú kedvencei, a Zombi Kutyák. Ettől függetlenül a történet teljesen önálló, és nem kapcsolódik szorosan a játék egyik részéhez sem.



A történet

Valami szörnyűség lappang a Kaptárban, abban az óriási, földalatti genetikai kísérleti üzemben, amelyet az Umbrella Corporation, ez a biológiai beavatkozásokkal és génsebészettel foglalkozó, személytelen nagyvállalat irányít. Halálos vírus üti fel a fejét az üzemben és válaszlépésként a Vörös Királynő – azaz a Kaptárt irányító és felügyelő óriási szuper-komputer – szigorú zárlatot rendel el, nehogy a vírus kiszabaduljon. Ezzel az intézkedéssel egyúttal az összes bent rekedt dolgozót is halálra ítéli.

Alice (MILLA JOVOVICH) és Rain (MICHELLE RODRIGUEZ) feladata, hogy kommandós társaik élén izolálják a vírust, amely elpusztította az Umbrella teljes kutatói gárdáját. A team azonban hamarosan érdekes felfedezést tesz: a dolgozók valójában nem is igazán halottak. Ők most a kielégíthetetlen étvágyú, ragadozó Nem-Holtak, akik a Kaptárban ólálkodnak. Egyetlen harapásukkal vagy karmolásukkal a Nem-Holtak fertőzést okoznak, s ami még ennél is roszszabb, áldozatukat is Nem-Holttá változtatják.

Három óra áll Alice és csapata rendelkezésére, hogy teljesítsék küldetésüket, még mielőtt a vírus elszabadulna és az egész Földet fenyegetné. Hogy eljussanak a Vörös Királynőhöz, egy sor, egyre rémítőbb akadályon kell átverekedniük magukat a Kaptár útvesztőjében, majd egy óriási teremben kiállított egyedek láttán Alice szembesül az Umbrella ördögi kísérleteinek szörnyű hatásával. Rövidesen világossá válik előtte, hogy ezek az emberi lények az Umbrella legutóbbi, félresiklott projektje nyomán, a T-vírus szörnyűséges eredményeként jöttek létre...

Az eredetileg az öregedés megakadályozására és idegi eredetű betegségek leküzdésére tervezett T-vírus halott sejtek újraélesztésére képes. Alice rájön, hogy egy ismeretlen szabotőr ellopta, és a Kaptár levegőjébe juttatta a vírust. Ezért tört ki a vírusfertőzés. Ki tehette ezt, és miért?

Az óriás-komputerrel szembesülve Rain követeli, hogy az vezesse őket a felszínre. A Vörös Királynő beleegyezik ugyan, de ragaszkodik ahhoz, hogy senki a már megfertőzöttek közül ne menekülhessen ki – hacsak nem sikerül előbb az antivírust megtalálni... Útjukban áll az egyik kísérlet eredményeként létrejött genetikai mutáció, a „Licker"-ként ismert gonosz lény, aki mindannyiuk pusztulására tör. A Licker ereje minden egyes áldozata megölésével tovább nő, és ez a csapat munkáját még veszélyesebbé teszi.

Legyőzi-e a team a Vörös Királynőt és időben megtalálja-e az Antivírust? Vagy arra vannak



■ Csak egy puszit szeretnék!



„Szóval száz kiló zombi lesz, szeletben?"



Szokásos Resident Evil-jelenet



kárhoztatva, hogy visszaforduljanak? Lesz-e túlélő, s ha igen, vajon ki menekül meg élve az ördögi Kaptárból?

Beszélgetés a film alkotóival

"Mindig szerettem volna egy olyan igazán rémítő filmet csinálni!" - mondja Bernd Eichinger producer. "Amikor az irodában azon kaptam a munkatársaimat, hogy a piacon éppen akkor megjelent Resident Evil játékot játsszák, azonnal meglláttam benne a megfilmesítés lehetőségét. Nem csöpögött a vértől és nem volt benne túl sok erőszak – éppen csak rémítő volt játszani! Ha ezt a jellegét sikerül átmenteni a filmvászonra, akkor biztos a siker." Az igazi feladat az volt, hogy a világ egyik legnépszerűbb videó-játékát kellett úgy átültetni filmre, hogy a film izgalmas, felkavaró és félelmet ébresztő élmény legyen. "A



„Ihaj-csuhaj, sose halunk meg!"

probléma lényege az, hogy hogyan érhetjük el az interaktív játék során megtapasztalt rettenetnek ugyanezt az élményét a film nézőinél, akik az interaktív elemtől tulajdonképpen meg vannak fosztva." – mondja Eichinger. "A válasz erre csak az lehetett, hogy nem a játékot utánoztuk az utolsó részletig, hanem sokkoló hatást, a borzalom érzését váltottuk ki, amint azt a játék is teszi."

Eichinger szinte véletlenül talált rá a forgatókönyvírórа. Paul W.S. Anderson amikor a film ötletéről hallott, már ismerte és nagy élvezettel játszotta a videó-játékot. A forgatókönyv, amit letett az asztalra, tökéletesen találkozott Eichinger elképzelésével. "Olyan filmet akartam, amely tiszteletben tartja az eredeti játékot – épít rá és beváltja a hozzá fűzött reményeket." – mondja Anderson. "Hogy egy sztori rémítő és izgalmas legyen, ahhoz kiszámíthatatlannak kell lennie. A váratlanság feszültsége csak akkor marad fenn, ha a néző nem tudja előre, például, a játék ismerete alapján, hogy melyik szereplő marad életben vagy hal meg. Ezért döntöttem úgy, hogy új szereplőket iktatok be – ez ráadásul illik a játék szellemiséhez, hiszen az is folyamatosan új szereplőkkel és helyszínekkel bővül. Ez a film a régen várt magyarázat egyrészt a játékot játszóknak, akik a rémítő mechanizmusokat és eszközöket maguk használják, másrészt azoknak is, akik azelőtt sose hallottak róla."

De Anderson a saját keze nyomát is rajta hagyta a sztorin. Kedvenceként szereti Lewis Carroll irodalmi remekműveit és érdekesnek találta a könyvek és a játék szerkezete közti hasonlóságot. Alice kalandjai Csodaországban vagy a tükörrel, szintén egy hősnőről szólnak, aki szokatlan utazásra indul a föld alatt és furcsa dolgokkal találkozik. Anderson gondolattársítása révén szerepel tehát a történetben az Alice név, a Tükör Ház, a sakk motívum és a Vörös Királynő elnevezésű komputer. "Határozottan az volt a célom, hogy inkább ijesztő legyen a film, mintsem – naturálisan megjelenített, véres képek segítségével – visszataszító. Ha a hangulat mindvégig sötét árnyak baljós jelenlétét sugallja és állandóan feszültséggel teli, ennél nincs jobb módszer arra, hogy a közönség sikítson és vibráljanak az idegei." – mondja Anderson. "A Resident Evil játékhoz való hűség érdekében hasonló színeket használtunk. A zöld és a kék árnyalatai hivatottak kifejezni a film érzésvilágát, általános hangulatát, de a látvány változik, ahogy a történet előrehalad. A Kaptár képe a szerencsétlenség előtt, és után, s végül amikor a vész-világítás fényei is kialszanak: ez az a három, különböző atmoszférájú rész, amelyeket nagyon megfontoltan úgy terveztünk meg, hogy következetesen egyre erőteljesebb, egyre rémítőbb legyen a látvány."

A film látványának megteremtésében David Johnson operatőr volt Anderson segítségére. "Én a látvány egészére a "Baljós Fényű Ipari" jelzőt mondanám. Az én elsődleges élményem a videó-játék közben a dermesztő magány volt és ezt az érzést akartam a látvánnyal kifejezni: ezért világítok meg valóban nagyon sötét folyosókat úgy, hogy sehol semmiféle árnyék nem vetül, mert ez az abszolút elszigeteltség érzését a végsőkig fokozza."

Johnson szorosan együttműködött Richard Bridgland látványtervezővel a világítási effektek kidolgozásában. Néhány külső helyszíntől eltekintve, a film nagy részét a Studio Adlershofban épített díszletek között forgatták. Johnson és Bridgland előre elhelyezte az összes fényforrást, éspedig úgy, hogy azok a látvány egészének is szerves részét képezték.

"A kedvencem a jelenet, amikor a "One" nevű szereplőt lézerrel kockákra vágják a Vörös Királynő hosszú folyosóján: a tükrök által visszavert és szétszórt fehér fények és a kék lézersugár kontrasztja a világítás és a látvány briliáns összhangja." – mondja Johnson.

Richard Bridgland látványtervező japán építészek munkáiból merített ihletet, akik kizárólag beton hasábokkal alkotnak hihetetlen tereket. "Mindezt üveggel és acéllal kombinálva, a látvány határozott és szerves textúrát nyer, s erőteljes esztétikai hatást fejt ki. A Tükör Ház és a Kaptár közötti földalatti vasút állomásának helyszínét keresve bukkantunk rá Berlinben az U-bahn "Reichstag" megállójára. Ezt csak 2004-ben adják majd át a forgalomnak, s most olyan, mint egy óriási, üres beton-doboz. Alig akartunk hinni a szemünknek: mintha kifejezetten nekünk építettek volna egy 5 millió dolláros díszletet." – mondja Bridgland. "A videó-játékban fontos szerepe van annak, hogy a játékos újra és újra sötét sarkokhoz vagy árnyékba burkolódzó helyekhez érkezik, és nem látja előre, hogy mi vár rá az út során. Ezt az érzést én is fel akartam kelteni és ezért van az egésznek labirintus-jellege. Bár némelyik folyosó halálosan nyílegyenesnek tűnhet – ami egyébként üveggel és tükrökkel elért optikai illúzió –, mindig érezhető valamilyen dezorientáló, összezavaró hatás is." – mondja Bridgland, aki nem csak a látványt tervezte, hanem a jelmezeket is. "Fontosnak tartottam, hogy a videó-játék stílusában gondolkozzunk, de új s ugyanakkor abszolút hiteles dolgokat is alkossunk." – mondja. Alice piros ruháját Jean Paul Gaultier egyik kreációja ihlette. A kommandósok egyenruhája fekete, de egyéni részletekkel. A főszereplők jelmezéből öt-öt darab készült, így nyugodtan szaggathatták az akrobatikus jelenetek hevében. Amikből lesz bőven. A színészek kommandós kiképzésen vettek részt. Butler, az oktató, egykor a tengerészetnél szolgált, de nem ez az első filmje. Thai ökölvívás és aerobic, karate rúgások zenére, hegymászó-fal a felfüggesztő drótok megszokásához, torna-gyakorlatok és küzdősportok – mind-mind részét képezték a fizikai felkészítésnek. Milla Jovovich csuromvizesen harcol, Colin Salmon-nak egy vezér technikáit, Martin Crewes-nak, akit a földalatti vonatból hajítanak ki, "saját" látványos halál-jelenetét



Hát itt valaki hagyományos fogkrémet (nem) használ

kell jól kidolgoznia, és minden színésznek megvan a maga feladata. Egyébként ebben a filmben dublőr egyáltalán nem is szerepel.

Külön figyelmet érdemel a vizuális effektekért felelő Richard Yurichich, aki a filmiparban töltött sok év során volt rendező, operatőr, vizuális effektek felügyelője és producer. Három Oscar-jelölést érdemelt ki (Harmadik típusú találkozások, Star Trek: The Motion Picture - Űrszekerek 1., Szárnyas fejvadász). Többféle minőségében 10 filmnél működött közre, köztük a Kaptár/Resident Evil rendezőjével, Paul W.S. Andersonnal a Mission: Impossible-ben és a Halálhajóban.

(xxx)



KONAMI

Őszintén szólva kicsit haragudtunk a Konamira az idei E3-on: a Capcom mellett az egyik kedvenc kiadónk, már legalábbis abban az értelemben, hogy a cég neve már önmagában is egy bizonyos minőséget jelez (legalábbis baklövéseket nem szoktak elkövetni) – erre mit csinálnak idén?! Alig hoztak valamit magukkal! Na jó, ez így persze egy kicsit erős, de azt azért mindenki elvárta volna, hogy egy kis Metal Gear Solid 3-at csepegtetnek a környéken ólálkodóknak, vagy mondjuk kirakják az MGS Substance-t – ld. hátrébb, a hírekben – Xboxra. A standjuk a szokásos helyen terpeszkedett (közvetlenül az Electronic Arts mellett, a South Hall főbejáratával szemben), és elég jól is nézett ki az óriás kivetítővel – a baj csak az volt vele, hogy mintha a cég teljes E3 jelenléte a Contra című játékukra alapozódott volna. A Contraval ugyan nincs különösebb baj, csak hát ilyet már Amigán is láthattunk 10-15 évvel ezelőtt, és ez messze nem méltó a Metal Gear Solid kiadójához. Az viszont biztos, hogy Gameboy Advance-fronton nagyon beleerősítettek: nem is emlékszünk, hogy tavaly hoztak-e volna GBA-ra valamit, most meg tele volt a standjuk zsebjátékokkal. (A Silent Scope-ot nagyon állatul megcsinálták rá – és mellesleg a Contrat is.)

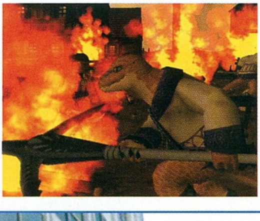


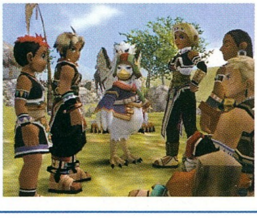
SUIKODEN III

FEJLESZTŐ **KONAMI** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

A Suikoden III volt az egyetlen látnivaló, amiért tényleg érdemes volt bemenni a Konami strandjára, lévén szemlátomást az egyetlen konkurenciát fogja jelenteni a Squaresoft RPG-inek. A programot bemutató emberke (akárcsak a sajtóközlemény) arról lelkendezett, hogy az egész játékot a 3-as szám misztikája lengi be: harmadik rész, három főszereplő, három dimenziós harc, három csatarendszer, három a párom... A legérdekesebb újításának az ígérkezik, hogy az ún. “Trinity Sight System” segítségével mindhárom főszereplő (akik persze a saját kis egyéni sztorijukat fogják játszani) személyel egyszerre követhetjük végig a játék világának eseményeit. Ugyancsak érdekes lesz a harcok megoldása, ahol a szereplők például egyesíthetik az erejüket egy másik ellen, és háromféle rendszerben (Party Battle, Army Battle és párbaj) küzdhetnek. (Hogy hogyan az még nem egészen világos, ugyanis csak egyes részeket mutattak belőle.) A legjobb azonban a grafika lesz: nyilván a képeken is látszik, hogy mekkora figurákat mozgat a grafikai engine Akik szeretik a klasszikus stílusú RPG-ket, akkor azok bizonyosan imádni fogják ezt is. Jó, mondjuk az a sapkás kacsa (csirke) egy kicsit erős volt, de a Square Kingdom Heartsa már magasra emelte a toleranciaszintünket...

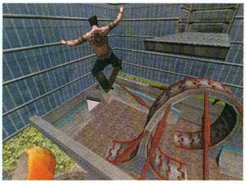






EVOLUTION SPORTS

FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**



Manapság már minden magára valamit is adó cégnek van egy kisebb kamionra való extrém sport-játéka, függetlenül attól, hogy az adott sport a valóságban létezik-e avagy sem. A Konaminál mostanában kezdtek el jelentkezni az ilyen irányú tünetek, viszont azonnal heveny formában, mert rögtön egy egész brandet is csináltak ilyen irányú elképzeléseiknek, és az Evolution címke alatt nemcsak egy, hanem rögtön három játék is várható az év végén. Az Evolution Skateboarding Tony Hawknak akar konkurenciát csinálni (hát azzal mondjuk elég nagy fába vágja



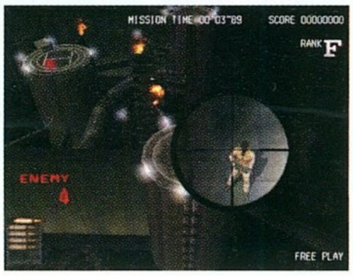
a fejszéjét): itt Tokió belvárosától kezdve egy európai kastélyig nyolc pályán lehet több mint 70 trükkel szédíteni az agyunkat. Ennek téliesített változata az Evolution Snowboarding, amelyhez megszerezték reklámembernek a sportág tíz kiválóságát, köztük a 2002. évi téli olimpia ezüstérmesét. Az Evolution Snocross pedig marad ugyancsak a havas lejtőkön, csak némi gépesítéssel, ugyanis egy hósikló nyergében (illetve nyergében elég ritkán, de valahol a nyerge környékén) fogunk hajmeresztő trükköket bemutatni. Az első kettő nem váltott ki különösebb lelkesedést belőlünk (ott is hagytuk őket úgy öt perc után, bár nem tolakodott értük senki), ellenben ez a hósiklós extrémület igencsak kellemesen festett.





SILENT SCOPE 3

FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**



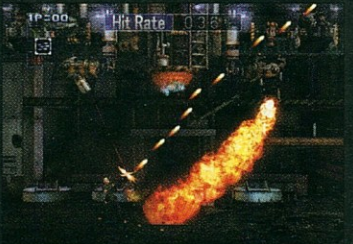
Hamarosan a harmadik részéhez érkezik a 99-ben indult Silent Scope-sorozat. Akárcsak az elődei, ez is az egy évvel idősebb játéktermi automata konzolra átportolt verziója (habár érdekes módon a pénzbedobós verziót nem sorszámmal jelölték, hanem EX kitétellel). A történetben a terroristák elrabolják egy klóntechben élen járó cég vezető tudósát, hogy tudását a szokásos világuralmi törekvéseik szolgálatába állítsák. Természetesen jön a kormányzati titkosügynök a mesterlövész puskájával lés jól szétlövi az agyukat, nemkülönben mindent, aminek megsemmisülése fény- és hanghatásokkal járhat... (A “silent” jelző a címben most már tényleg kezd merőben anakronisztikussá válni). A játékban megtalálható lesz az eredeti gép mind a 14 pályája, de külön a PS2-változathoz csináltak még 6 további küldetést is. Azt az egyet egyelőre még nem tudni, hogy vajon ebben a verzióban is lesz-e kétjátékos mód.



CONTRA

FEJLESZTŐ **KONAMI JAPAN**
MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

A Contra a Konami egy ősrégi licence talán még Pearl Harbor idejéből, de ettől függetlenül úgy festett a dolog, mintha jelenleg az egész Konami ekörül forogna. A programot bemutató emberke elképesztő lelkesedése még érthető lett volna, ha a Suikodenről van szó, de itt valahogy nem tudott ránk átragadni. Igaz ugyan, hogy tényleg elképesztően jól néznek ki a vizuális effektjei (minden robban, ég, miegymás), hihetetlenül látványosak a hatalmas főellenségek és a háromdimenziós hátterek, le a kalappal a videók előtt - de ettől függetlenül a Shattered Skies alcímet viselő “új” Contra maradt az, ami mindig is volt: egy 2D, oldalra scrollozó játék, amiben szét kell lőni mindent, ami mozog. Valahogy nem igazán akartuk megérteni, hogy miért van szükség egy külön emberre, hogy bemutasson egy olyan játékot, aminek a hasonmásait a kiállítás látogatói már 15 évvel ezelőtt az unalomig játszották... (A GBA-verzió viszont nagyon állat volt!)





ACCLAIM

Acclaimék idén kissé visszavettek a tavalyi elszigetelődés-mániájukból, idén már a nagyteremben béreltek helyet (tavaly elvonultak a sajtószoba mellé, egy csendes, nyugodt helyre). Két programot nyomtak előtérbe, a Turokot és a Vexxet, és sajnos azt kell mondanunk, hogy mindkettőtől jóval többet vártunk – a hangzatos PR-dumáknak köszönhetően teljesen felvillanyozva próbáltuk ki őket, ám az ígért dolgok nagy része egyelőre nem volt megtekinthető. Annál kellemesebb meglepetést jelentett a Dave Mirra nevével fémjelzett BMX-es sorozat harmadik része, ami meglehetősen távol van az eddigi ilyen játékok hangulatától. Itt ugyanis – legalábbis a fejlesztő szerint – az igazi sportot akarják bemutatni, azaz azt, hogy ezek a fiúk és lányok nem olyan jólfésült, illedelmes figurák, mint azt eddig sejteni lehetett. Eséseknél hősünk durván káromkodik, beszól a nőknek az utcán, ráadásul bárkit elüthetünk, aztán áthajthatunk rajta a bringával (tiszta Grand Theft BMX). Bemehetünk egy diszkóba, ahol a lányok úgy vetkőznek, ahogy mi trükközünk, ráadásul a karakterszerkesztő programmal akár nudista figurákat is kreálhatunk. Szóval teljesen agyament a játék! A ZooCube-nál annyira összehaverkodtunk a fejlesztőkkel, hogy az egyik felajánlotta, hogy mutat valami érdekeset. Kicsit szorongva, a menekülésre felkészülve kérdeztük meg, hogy egészen pontosan mire is gondol – szerencsére csak arról volt szó, hogy az elvileg teljesen titkos Burnout 2-bemutatóra csempészett be.



DAVE MIRRA BMX XXX

FEJLESZTŐ **Z-AXIS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

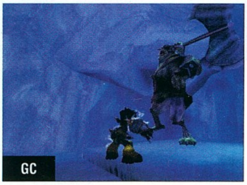
Kicsit meglepődtünk, hogy az Acclaimmal egy újabb ötéves szerződést kötő Dave Mirra harmadik konzolos megjelenése miért ezt a címet viseli. Amikor közeledtünk az agyontetovált fejlesztőhöz, már kezdett megvilágosodni a dolog, ez nem a megszokott extrémsport-játék lesz, hanem egy annál sokkal durvább program, az első kategóriájában, ami a „csak felnőtteknek" plecsnivel lesz ellátva (ezt Amerikában komolyan is veszik). Azon túl, hogy sokkal több trükk, versenyző és pálya lesz benne, mint elődjében, rámentek az erőszakra, a sötét humorra és a pornóra. Lesz olyan küldetés, amikor járókelőket kell elütni, deszkásokat kinyírni (!), de olyan is, amikor két kutyát kell egymáshoz vezetni, akik rögtön... khm, egymáséi is lesznek. Emellett igen nagy figyelmet fordítottak a női versenyzők bizonyos testrészeinek fizikai modellezésére, és az utcákon trükközve is folyamatosan kaptuk az ajánlatokat a ledér hölgyektől. Amennyiben valaki végigviszi a játékot, nem a szokásos esésekről összevágott videót kapja, hanem hivatásos sztriptíztáncosnőkről készült DVD-minőségű tízperces kis szösszenetet (sajnos ez nem volt benne a kiállított demóban, pedig szerettük volna ellenőrizni).


PS2

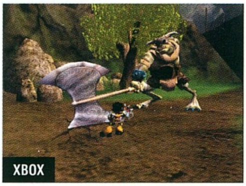

PS2

VEXX

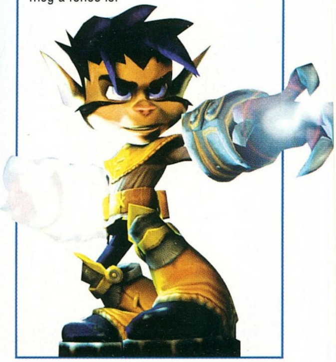
FEJLESZTŐ **ACCLAIM AUSTIN**
MEGJELENÉS **2002. OKT.**


GC

A Turok mellett a Vexx volt a legnagyobb garral nyomott Acclaim-játék, külön kis sarkot alakítottak ki számára a standon belül. Abból, amit láttunk, a Vexx egy meglehetősen átlagos platformjáték lesz – amiben kitűnt, az a pályák irdatlan mérete volt. Rengeteg ezerszer látott elemet raktak be a programba, volt például „fogaskerékről ellenkező irányba forgó fogaskerékre" és lávában hamar elsüllyedő platformokon történő ugrándozás. Egy hatalmas épületben kellett mászkálnunk,


XBOX

ezért a beígért éjszaka-nappal változásból semmit sem láthattunk. Vexx egyébként az ilyen játékok hőseitől eltérően ökleivel küzd, és tíz különféle kombót tudunk előadni vele. A durvábbaknál elméletileg már mindenféle mágikus effektek is gyönyörködtetnek minket – ám ezt nem láthattuk, mert nem sikerült kellő gyorsasággal nyomkorászni a gombokat (ez még érthető is, de a játék mellé rendelt segítő is besült). A grafika egyébként nem volt túl meggyőző, leginkább az volt zavaró, hogy minden szögletesnek tűnt, még a főhős is.



ZOOCUBE

FEJLESZTŐ PUZZLE KING ÉS COYOTE
MEGJELENÉS 2002. NYÁR

A ZooCube meglehetősen fura koncepció – egy szinte grafika nélküli logikai játék, amit a rendkívül lelkes fejlesztők azzal próbáltak meg reklámozni, hogy ez lesz az első ilyen a konzolon. Az ugye senkit nem zavar egy ilyen játéknál, hogy a grafika nem egy nagy szám (szinte ugyanígy PSX-en is meglehetett volna csinálni), elvégre az a lényeg, hogy élvezetes legyen a játék. Szó se róla, jónéhány pályát lenyomtam, és komoly gond nincs is vele: hat irányból érkeznek az állatfejek, és úgy kell forgatni a középen levő kockát, hogy az egy állathoz tartozó alkatrészek találkozzanak – ilyenkor



mindkettő eltűnik. Az első néhány helyszínen mindössze két-három különféle állat volt, de amikor ezeket csont nélkül kivégeztük, akkor kaptunk egy küldetést a végjátékból – itt már legalább 20 állatka érkezett, ráadásul sokkal gyorsabban, mint eddig. Szerencsére itt már különféle bónuszokat is szerezhettünk, amivel nagy tételben lehetett eltüntetni az állatokat. Szóval jó kis játék, de – annak ellenére, hogy összehaverkodtunk a fejlesztőkkel – azt kell mondanunk, hogy amíg teljes áron kívánják árulni, túl nagy forgalomra ne számítsanak...

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

FEJLESZTŐ CRITERION GAMES MEGJELENÉS 2002. TÉL

A Burnout meglehetős siker lett az egész világon (az egyik modellező elmondta, hogy még magát az Acclaimet is meglepte a pozitív fogadtatás), így nem véletlen, hogy máris gőzerővel készül a folytatás. A zárt ajtók mögött bemutatott videó az Xboxos változatból meglehetősen látványos volt, ráadásul a fejlesztők röviden össze is foglalták, hogy mit kell várni az új résztől: sokkal kidolgozottabb grafikát és változatosabb játékmenetet. Az előbbi egyrészt a pályákat érinti: több, mint 30 lesz ezekből, hat városban. Az autók is sokkal jobban néztek ki, és ha valakinek tetszettek az előző rész ütközései, az valószínűleg be fog csurgatni az új, sokkal részletesebb csattanások láttán: a gumik, az alkatrészek elrepülnek, az ablakok kitörnek, a kasztni pedig ezerféleképpen törhet össze. A játékmenetet új játékmódokkal próbálják meg szórakoztatóbbá tenni, a Need For Speedekből lopva lehet majd zsarukkal kergetőzni, és a legtöbb küldetésben több alfeladatunk is lesz (rombold le ezt, menj neki annak, kerüld ki amazt).



XBOX

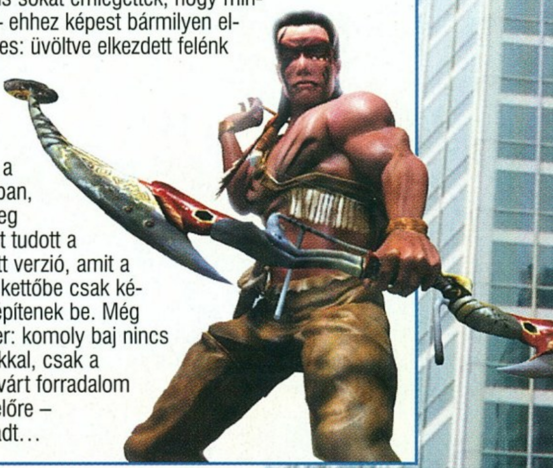
TUROK EVOLUTION

FEJLESZTŐ ACCLAIM AUSTIN MEGJELENÉS 2002. SZEPTEMBER

Őszintén szólva az új Turok csalódást okozott – nem, nem volt rossz a játék, de annyi mindent ígértek, és a kiállított verzióban ennek csak töredékét lehetett látni. Volt ugye arról szó, hogy majd mindent fel lehet robbantani, de legalábbis egész erdőket lehet kivágni. Jól neki is eredtünk baltánkkal, hogy rendet tegyünk, de a fák 90%-a meg sem moccant, a maradék pedig az első csapás után nyom nélkül tűnt el. Azt is sokat emlegették, hogy minden eddiginél fejlettebb MI lesz az Evolutionben – ehhez képest bármilyen ellenféllel találkoztunk, az egyetlen akcióra volt képes: üvöltve elkezdett felénk rohanni, még akkor is, ha éppen egy gépágyúállás mögött ültem, végtelen lőszerrel). A harmadik csalódást a Pteranodon repkedős része jelentette, ezek az epizódok ugyanis borzalmasan néztek ki. Amúgy a játék egyelőre Xboxon festett a legjobban, rengeteg effektet tudott a kiállított verzió, amit a másik kettőbe csak később építenek be. Még egyszer: komoly baj nincs a Turokkal, csak a várva várt forradalom – egyelőre – elmaradt...



GC



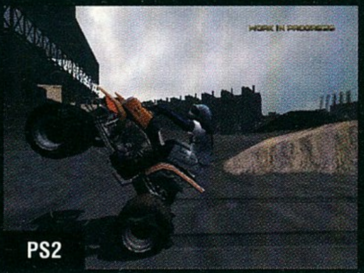
ATV QUAD POWER RACING 2

FEJLESZTŐ CLIMAX STUDIOS MEGJELENÉS 2002. TÉL

A program eredetije még PSX-re készült el, az új fejezet viszont már minden konzolon kijön (bár csak a PS2-est mutatták be, és képeket is csak abból adtak). Természetesen minden téren történetek fejlesztések (kétszer annyi versenyző, néhánnyal több járgány, viszont kettővel kevesebb pálya), de a leglényegesebb a grafikában volt. Bár viszonylag korai állapotban volt a program (40%-osra saccolta a fejlesztő), látszott, hogy nem lesz gond a gépek és a versenyzők kinézetével. A pálya már egy másik dolog, de ezt állítólag csak az E3-ra dobták össze, a végleges változatban sokkal több tereptárgy lesz (és remélhetőleg a grafikusok a barnán és a szürkén kívül más színeket is találnak). Egy ilyen játékból természetesen nem hiányozhatnak a trükkök sem, az már viszont érdekesebb volt, hogy jutalom nem járt ezek végrehajtásáért – az Acclaimes figura szerint még nem döntötték el, hogy pontszámmal jutalmazzák ezeket, vagy az SSX-hez hasonlóan turbózni lehessen néhány kombó után. Sajnos a többjátékos-mód (Xboxon négy fő számára, a többin csak kettőnek) nem volt kipróbálható, pedig állítólag le lehet rúgni az illetlen módon előzéssel próbálkozókat a masinákról...



PS2



PS2

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

THQ

A THQ idén is abban a kissé félreeső teremben mutatta be játékait, mint tavaly. Idén viszont sokkal jobb kínálatuk volt, az alább bemutatottak közül kiemelném a Red Faction 2-t, ami úgy néz ki, hogy minden tekintetben jobb lesz, mint elődje, nagyon várjuk már a végleges darabot. Az Alter Echo szintén jónak ígérkezik, de ezen még rengeteg munka van (szerintünk még a következő E3-on is kinn lesz).

Meg kell említenünk még két Xboxos játékot, az egyik a Yager volt, ez nem volt játszható állapotban, csak néhány videót játszottak három nagy monitoron. A grafika folyamatosan fejlődik, nagyon úgy néz ki, hogy a Microsoft Crimson Skiesának lesz egy komoly konkurenciája. A másik játék a Moto GP volt (a licencen kívül semmi köze a Namco PS2-es sorozatához), ez egy végleges verzió volt, nemsokára olvashatsz is róla nálunk. Ez – amellett, hogy fantasztikusan nézett ki – rendkívül élvezetes volt, még az igazi szimulátorok iránt nem igazán rajongó kicsiny csapatunk is legalább tíz versenyt lezavart a játékkal.

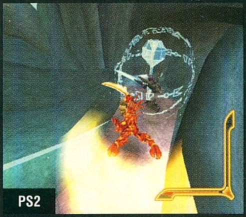
Meg kell még említeni a pankrátor-játékokat, amik már négy éve kizárólag a THQ-nál készülhetnek. PS2-re jön a Smackdown! Shut Your Mouth, GC-re a Wrestlemania x8, Xboxra pedig a RAW 2 – mindhárom körül hatalmas felhajtás volt, jóllehet csak a GameCube-os volt játszható. A három nap folyamán több neves pankrátor fordult meg a standon, ilyenkor az egész folyosót elzárták az autogramokra ácsingózó amerikaiak. Azonban ez még mind semmi, amikor az elég nyomorúságos BattleBots játékot népszerűsíteni érkezett Carmen Electra (hímnemű olvasóink bizonyára hallottak már a hölgyről, általában igen lenge ruházatban kavarja fel a hormonháztartásokat), akkor biztonsági őrök egész hada érkezett, és kordonokkal próbálták megrendszabályozni a hatalmas tömeget.

ALTER ECHO

FEJLESZTŐ **OUTRAGE**
MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**


PS2

Az Outrage tavaly még Interplayéknél állította ki a Rubu Tribe-ot, ám nemrégiben megvette őket a THQ, és azt a projectet a kukába kellett dobniuk. Új játékuk, az Alter Echo meglehetősen különös volt, végre megpróbált újítani, ami már önmagában is dicséretes dolog a külső nézetes akció-platformjátékok között. Egy Nevin nevű, két energiapengével felszerelt harcost kell irányítanunk, akinek az a feladata, hogy egy értelmessé – és agresszívvá – vált bolygót rendszabályozzon meg (pontosabban: a bolygót borító anyag, a Plast lett intelligens). Noha a grafika még elég durva volt, a játék mégis tetszetős volt, két dolognak köszönhetően. Nevin egyik képessége, hogy átváltozzon, az eredeti, közelharcra alkalmas forma mellett átalakulhatunk óriási gránáthajigáló és gépágyúval lövöldöző robottá, illetve egy apró négylábú állatkává (ilyenkor a játék színei is megváltoznak, robotformában például minden sárgás árnyalatú). Az előbbi természetesen a távolsági harcban erős, míg a második kitűnően lopakodik (a falra is felmászhatunk vele). Azon felül, hogy minden alaknak megvannak a maga eszközei az ellenfelek legyőzésére, Nevin rendelkezik még egy adottsággal: leállíthatja az időt. Noha ez már kis túlzással minden második programban benne van, itt kicsit megcsavarták a dolgokat: miközben az idő megfagyott, a kombókat egy ablakban üthetjük be (mint ahogy a táncos játékokban), és minél pontosabbak vagyunk, annál erősebb támadást eresztünk meg.


PS2

HOT WHEELS VELOCITY X

FEJLESZTŐ **BEYOND GAMES** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Őszintén szólva nem vártunk valami sokat ettől a programtól – egyrészt nálunk mindig is a Matchbox volt a menő, másrészt meg a legutóbbi Hot Wheels-játék (Playtime! 2001/12) sem volt igazán észtveszejtően klassz. Játszható csak a PS2-es verzió volt, a GC-sből csak rövid videókat mutattak – legnagyobb meglepetésünkre ott a pályák jóval gyengébben néztek ki (remélhetőleg ezen javítanak megjelenésig). A játék sztorija (!) szerint egy kizárólag gonosz elemekből álló autós banda szállta meg Monument City utcáit, természetesen nekünk, önjelölt polgárőröknek kell megmentenünk a várost. A Motor Mayhem motorjára épülő játékban összesen 25 hatalmas pálya lesz, mindegyikben más célt kell végrehajtanunk: fel kell robbantani pár rosszfiút, időre el kell érnünk néhány célpontot, esetleg egy sima versenyben kell részt vennünk. Ezt természetesen variálták is egy kicsit, felvehető fegyverek és egyebek (pajzs, turbó) is lesznek, ráadásul ugratás közben trükköket is előadhatunk, mint valami deszkás játékban (oké, a Rumble Racing talán jobb hasonlat). Természetesen a program igencsak játéktermi hangulatot árasztott, a kocsikkal fel lehetett mászni a falakra, és a legdurvább kanyarokat is be lehetett venni fékezés nélkül.


GC

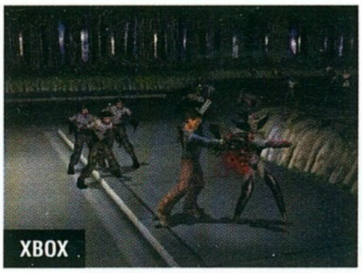

PS2

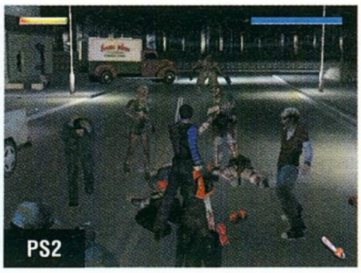


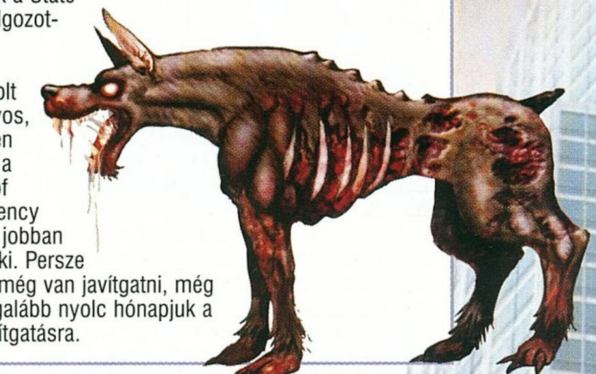
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

FEJLESZTŐ **VIS** MEGJELENÉS **2003. ELEJE**

A meglehetősen kiábrándító Hail to the King (Playtime! 2001/02) után úgy néz ki, hogy Ash, a láncfűrész-karú srác végre egy jó játékban fog szerepelni. A mostanában a Pókembert rendező Sam Raimi (ő csinálta az ED-trilógiát is) közreműködésével készül a program, amiben Dearborne városát kell megvédenünk a Necronomicon ex Mortistól (amennyire megértettük a fejlesztő lelkes magyarázatát, ez egy intelligenciával bíró könyv). A csavar ott van a dologban, hogy a támadás több idősikban érkezik, ezért nekünk is kell a korszakok között utaznunk, hogy mondjuk a polgárháború időszakában is leszámoljunk az élőhalottakkal. Fő fegyverünk a hozzánk nőtt láncfűrész és a shotgun lesz, de természetesen ásóval, illetve robbanóanyagokkal is mehetünk vadászni. A fejlesztők a State of Emergency motorját használják, ezúttal azonban sokkal kevesebb – ám éppen ezért kidolgozottabb – ellenféllel fogunk összefutni. A kiállított verzió – a PS2-es volt csak játszható – egyelőre nem volt látványos, őszintén szólva a State of Emergency sokkal jobban nézett ki. Persze idejük még van javítgatni, még van legalább nyolc hónapjuk a csinosítgatásra.


XBOX


PS2



MX SUPERFLY

FEJLESZTŐ **PCPL**
MEGJELENÉS **2002. NYÁR (PS2, GC) 2002. VÉGE (XBOX)**

A tavalyi E3-on szinte egymást érték a motokrossz-játékok, ezzel szemben idén Superfly, azaz Ricky Carmichael (hétszeres bajnok) volt az egyetlen jelentkező. A játékban lesz egy igen kidolgozott karriermód is, ahol mi magunk kreálhatunk egy versenyzőt, őt kell a bajnokságokban (kezdőtől a profiig három fokozatban juthatunk el) pátyolgatnunk. Ezt nem próbáltuk ki, ehelyett a fejlesztővel versenyeztem egyet, itt kitűnően megfigyelhető volt az, hogy a gépek az idő nagy részében realisztikusan viselkednek (tehát elég


XBOX

könnyen el lehet zakózni), de az ugratások komikusan nagyok, egy kisebb buckáról is ötven méterre repültünk – és persze ilyenkor lehet trükközni. A csúfos vereség után egy minijátékot mutattak nekünk, ahol pizzát kellett házhoz szállítanunk, ez már egész jól ment. A PS2-es és a GC-s verzió egymás mellett voltak, és az utóbbi észrevehetően jobban nézett ki – több speciális effektet tudott, és sokkal gyorsabb volt. Egyébként következő számunkban valószínűleg teszteljük a PS2-es változatot, ott majd többet is olvashattok a Superflyról.

RED FACTION 2

FEJLESZTŐ **VOLITION** MEGJELENÉS **2002. TÉL**

Igen kíváncsiak voltunk a RF második részére, egyrészt, mert az eredeti a tavaly nyári programínségben igazi felüdülést jelentett, másrészt meg abban ugye sikerült minden szálat elvarrni, nem tudtunk elképzelni, hogy a sztorit hogyan is folytatják. Nos, sehogy, az új résznek – a grafikus motoron kívül – semmi köze az elsőhöz. Egy Sopot nevű diktátort kell megfékeznünk, de szerencsére nem egyedül, hanem egy ötfős társasággal – mindannyian nanotechnológiával feltápolt szuperkatonák leszünk. Mi az Alias nevű robbantási szakértőt fogjuk irányítani, de a csapatban lesz kém, mesterlövész és orvos is, aki – védelemért cserébe – ellátja sérüléseinket. A Geo-Mod motort igencsak továbbfejlesztették, az akció sokkal gyorsabb, és a terep is sokkal sérülékenyebb, mint az első részben. Egy irodakomplexumban játszódó részben például nem kellett a kulcsokkal bajlódni, a rakétavetővel simán utat robbantottunk magamnak; itt már szinte mindent le/szét lehet rombolni, nem csak néhány kiválasztott falat. A fejlesztő elmondta, hogy az előző résszel ellentétben itt tényleg kihasználják a Geo-Mod minden tudását. Az is nagyon tetszett, amikor egyszerre két fegyvert használtunk, mondjuk egyik kezünkkel gránátot hajigáltunk, míg a másikkal az Uzit kezeltük – így senki nem maradt talpon előttünk. Ugyan nem tudtuk kipróbálni, de most is lesznek járművek, ráadásul döntéseinktől, cselekedeteinktől függően alakulnak az utolsó pályák, illetve a befejezés is.



SUMMONER 2

FEJLESZTŐ **VOLITION** MEGJELENÉS **2002. SZEPTEMBER**

A Volition másik PS2-es sikerjátékának is elkészíti folytatását – az új résznek azonban nem sok köze van az eredetihez; ugyanazon világban játszódik, ám annak egy teljesen másik részében. A főhősnő – az első rész Joseph-jéhez hasonlóan – egy isten földi megtestesülése, akiről azt írják a jóslatok, hogy elhozza a birodalom számára a végleges békét és az arany korszakot. Ez persze sokaknak (például a szomszédos királynak és a bűnbandáknak) nem tetszik, ők jelentik majd a legnagyobb problémát, amint meg akarnak akadályozni minket, hogy isteni hatalomra tegyünk szert. A kiállított demóból nem sokat tudtunk meg, a legnagyobb változás a csatákat érintette, a kombókra épülő harcrendszer ugyan még megvan, azonban sokkal többféle mozdulatot adhatunk elő, és maguk a küzdelmek is sokkal gyorsabb lefolyásúak voltak. A grafika nem fejlődött túl sokat, néhány szörny nézett ki jól, illetve a fejlesztő szerint az erősebb varázslatok is látványos effektekkel járnak. Egy városban is jártunk, itt az utcákon legalább húszan mászkáltak, ezzel szinte élővé varázsolták a települést.





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TITUS-INTERPLAY-VIVENDI

Meglehetősen furcsa volt együtt látni ezt a triót, hiszen tavaly még teljesen külön standokon mutatkoztak be. Azóta azonban nagyot fordult a világ, az Interplay például többször majdnem csődbe ment, csak értékes fejlesztőcsapataik eladásával tudtak megmenekülni a végtől. Az éppen a Mátrixon alapuló játékokat hegesztő Shiny-t az Infogrames vette meg, az Outrage-et a THQ, a BioWare pedig szintén elpártolt tőlük – jelenleg ők is az Infogramesnél vannak. Ezenközben a Titus folyamatosan növelte részesedését a szebb napokat is látott cég részvényeiben, most már közel 50%-nál tartanak. A Virgin pedig úgy jön a képbe, hogy az Interplay költségcsökkentés miatt disztribútori hálózatától megszabadult, az általuk managelt játékokat a Virgin terjeszti.

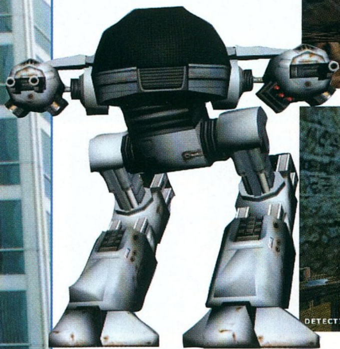
Talán ez is hozzájárult, ahhoz, hogy igazán nagy durranással nem tudtak előállni; a Galleon nagyon kezdetlegesnek tűnt, a Barbarian elég csúnya volt, a Robocop pedig alig nyújtott többet mint tavaly. Kint volt az előző számunkban szerepelt Downforce is, valamint a Baldur's Gate: Dark Allience Xboxos átirata, ami semmiben nem különbözött az eredeti PS2-estől. Lelkesen kérdeztük a fejlesztőt, hogy lesznek e új karakterek, pályák, varázslatok vagy szörnyek, de ő csak fásultan rázta a fejét – ez viszont elég kevésnek tűnik, hiszen körülbelül egy évvel az eredeti után fog megjelenni, valami pluszt azért rakhattak volna bele…

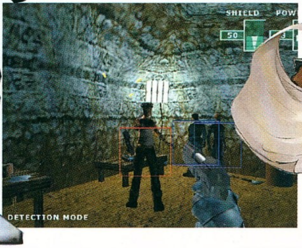
ROBOCOP

FEJLESZTŐ **TITUS** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Tavaly a Robocop – nagy versenyben a Return of the Mummy-val – elnyerte a szerkesztőségünk által adományozott „az E3 leggyengébb játéka" díjat. Az akkori plazmatévés premier után idén csak egyetlen kis monitoron lehetett kipróbálni a Titus saját fejlesztésű programját. A Robocop sokat fejlődött, most már egy átlagos FPS volt, gyengécske grafikával. A készítők azt próbálták meg érzékeltetni, hogy milyen lehet a robotzsaru sisakja mögött, ezért a szemünk elé kerülőket azonnal részletesen kielemezhetjük – jó ötlet, de a GC-s Metroidban ezt nagyságrendekkel hihetőbben és szebben oldották meg. Egyébként a belénk épített cuccoknak köszönhetően egyszerre több ellenfélre is lehet tüzelni, ezzel meglehetősen könnyű volt végigjátszani az E3-as pályát (csak bűnözők jöttek, a rivális robotokat nem mutatták meg nekünk). Pontosan egytucat pályát ígérnek, és egy összefüggő történetet – amikor rákérdeztünk, akkor a fejlesztő elárulta, hogy a filmekből csak a világot és a karaktereket vették át, a sztorit ők írták meg. Hogy ez miről szólt, azt nem volt hajlandó megmondani, mindenesetre a kipróbált küldetésben ártatlan embereket kellett megmenteni, és számítógépeket megkeresni.







BARBARIAN

FEJLESZTŐ **SAFFIRE**
MEGJELENÉS **2002. NYÁR**



A hármas banda leginkább nyomott játéka a Barbarian volt, amit tavaly már volt szerencsénk szemügyre venni. Most egy szinte teljesen kész PS2-es és némileg kezdetlegesebb GC- és Xbox-változatokat lehetett kipróbálni. Sok különbséget nem vettünk észre köztük, ugyanúgy néztek ki, és időnként mindhárom szaggatott. Tízféle karaktert vezethettünk csatába, mindegyik egy-egy nomád törzs tagja – mindenkinek a többieket kell legyőznie, hogy ő legyen az, aki megmentheti a világot. Ez a némileg fellengzősen elnevezett sztori-mód alig volt jobban kidolgozva, mint a Dead or Alive-ok legendás története – egyedül nem sok örömünk telt benne. Szerencsére, amikor többen próbálkoztunk, egymás ellen, akkor már jobban szórakoztunk, különösen az tetszett mindenkinek, hogy a fákat tövestül ki lehet csavarni, aztán azzal agyalni a többieket. A legtöbb karakter mágiát is használ, de ezek egyelőre sokkal gyengébbnek tűntek az izomfiúknál. Ami viszont nagyon bejött, az a zene volt, leginkább a Conan muzsikájára emlékeztetett – kitűnő aláfestése volt a hatalmas barbárok vad küzdelmének.

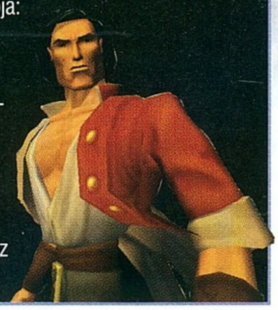


GALLEON

FEJLESZTŐ **CONFOUNDING FACTOR** MEGJELENÉS **2003.**

A bemutatott Galleon-demó meglehetősen ismerős volt számunkra – olyannyira, hogy a két kipróbálható pálya közül az egyiket már tavaly is láthattuk. Nem tudjuk, hogy az elmúlt évben a készítők mit csináltak, de ez a szint semmit nem változott, ráadásul ugyanannyira szaggatott a nyitott helyeken, mint a múltkor. A másik pálya tulajdonképpen két teremből állt csak, egy szobrot kellett – volna – szétvernünk. A gond csak az volt, hogy ehhez mindössze az öklünk állt rendelkezésre, nem volt sok sikerélményünk (a fejlesztő elmondta, hogy ez az egyik utolsó főellenség). A játékon egyébként elég kevéssé látszik, hogy Toby Gard, Lara Croft megalkotója készíti: a küzdelmekben az öklünket kell használni, az ugrálós részek sokkal megbocsátóbbak, mint a Tomb Raiderekben. Ami azonban hasonló lett, az a főhős animációja: a vagány Rhama ugyanolyan szépen mozog, mint Lara (azzal a különbséggel, hogy ez a figura sokkal rajzfilmszerűbben néz ki). A megjelenési dátumra még a fejlesztők sem mertek tippelni – tekintve azt, hogy a GC-s verzió ki sem volt állítva, és az Xboxos is meglehetősen félkésznek tűnt, ez valahol érthető is…


XBOX



SGT. CRUISE

FEJLESZTŐ **X-RAY**
MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**



Cruise őrmester meglehetősen furcsa alak – amolyan Rambó-féle csupaizom, ész nélküli figura. A Föld legnagyobb pechjére neki kellene megmentenie az embereket, akiket a Marsról érkezett idegenek molesztálnak. Szegény őrmit annyira készületlenül érintette az egész balhé, hogy egy szál alsógatyában indul bevetésre, a többi ruháját a főellenfelektől veheti el – összesen 15 cuccunk lesz és mindegyik egy új támadási formát tesz lehetővé. A játékban az őrmestert kell vezérelnünk egy elég távol levő kamerán keresztül, ez a megoldás leginkább az ősi Ikari Warriorsra, vagy a DC-s Expendable-re emlékeztetett. Hősünk irdatlan tűzerővel rendelkezik, nemritkán az egész képernyőt beterítették az effektek (érdekes módon a kapott képeken sokkal szerényebben néznek ki ezek); persze erre szükség is volt, mert a marslakók szinte végtelen áradatban érkeztek. Egész élvezeteset irtottunk, de azért az még jobban hangzott, hogy kooperatív módban ketten is vagdalkozhatunk, így tuti nem lesz unalmas a folyamatos hentelés (azt nem mondta meg a fejlesztő, hogy ilyenkor ki lesz a másik karakter). Az általunk kipróbált kaotikus küldetések mellett lesz pár olyan is, amikor Cruise-nek valamilyen járműben kell nyomulnia, sőt a programot bemutató fickó olyan missziókról is beszélt, amikor lopakodni kell – ezt nem nagyon értettük, hiszen az egész program arra épül, hogy egy idióta megy az úton, és mindenkit szétlő, aki szembejön…

RUN LIKE HELL

FEJLESZTŐ **DIGITAL MAYHEM** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**



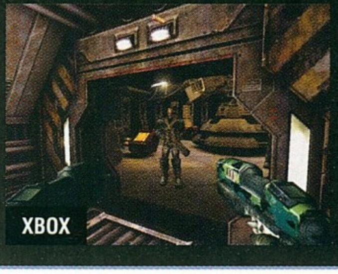
A tavaly bejelentett átnevezés (RLH lett a program címe) után a Run Like Hell ismét eredeti titulusát viseli. Természetesen megkérdeztük a játékot bemutató fejlesztőt, hogy mi végre ez a sok névváltoztatás, de ő csak megvonta a vállát, és közölte, hogy ebbe személyi beleszólásuk sincs, ezt felsőbb szinteken döntik el. A program már majdnem kész volt, ennek ellenére csak egyetlen pályát, az űrhajó egyik szintjét lehetett csak bejárni (összesen 53 ilyen szint lesz, a történet pedig hét fejezetre oszlik). Itt háromféle fegyver volt kipróbálható a hasonlóan kisszámú idegen ellen, és tényleg érezhető volt a játék alapkoncepciója: a földönkívüli szörnyek alkalmazkodnak hozzánk. Ha gyors egymásutánban többet szedtünk le mondjuk a plazmafegyverrel, akkor a többiek egyre ellenállóbbak lettek, tehát folyamatosan váltogatni kellett eszközeinket. A kézifegyverek mellett nem igazán találtunk módot az idegenek legyőzésére (igaz, egyet belecsaltunk egy préselőbe), de a fejlesztő elmondása szerint csak ezen a szinten nincsenek ilyenek. Az irányítás mindenkinek ismerős lehet, aki játszott valamelyik Resident Evillel, egyetlen ponton nyújt annál többet: a lőfegyverekkel csapkodni is tudunk, ha körbevesznek az ellenfelek.



FALCONE: INTO THE MAELSTROM

FEJLESZTŐ **POINT BLANK STUDIOS** MEGJELENÉS **2003. ELEJE**

A Falcone meglehetősen nagy hasonlóságot mutatott a Crave által bemutatott Mace Griffinnel – itt is egy bosszúszomjas figurát (ő az a bizonyos Gabriel Falcone) kell irányítani, és itt is kétféle pálya lesz. Az űrhajónkkal indulunk el, és azzal kell valahogy pénzt keresni. Erre egy lehetőség az, ha beállunk fejvadásznak, és lelövöldözzük a dimenziókapu (legalábbis a hosszas magyarázkodás után mi ennek értelmezzük a maelstromöt) másik oldaláról jött idegeneket. Egy másik megoldás, ha likat robbantunk egy hatalmas űrhajóba, majd bepattanunk, és kihozzuk a széfet. Itt persze FPS-nézet vár minket, valamint kalózok, mutánsok és robotok. Csak az Xbox-verziót láttuk, és abból is csak a belső tereket. A program meglepően jól nézett ki, nemcsak a karakterek, de a pályák is: minden a lehető legnagyobb részletességgel volt kidolgozva. Az űrhajós részeken kívül két dolog nem volt még beépítve a kiállított verzióba – a sebződési rendszer és a társak összegyűjtésének lehetősége. Az ígéretek szerint le tudjuk lőni ellenfeleink végtagjait, pontos célzással akár a fegyvereket is ki tudjuk pattintani karmaik közül. Társainkról egyelőre szinte semmit nem tudtak mondani, csak azt, hogy akár öten is velünk jöhetnek, és mindegyikük különleges képességekkel rendelkezik.


XBOX



E3 TURMIX

DARKENED SKYE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SIMON & SCHUSTER**
MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**

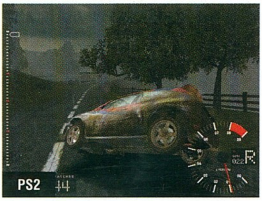


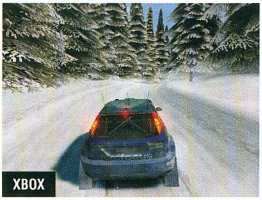
Híreinkben megemlékeztünk már erről a játékról, talán néhányan emlékeztek is: ez volt az a program, aminek a fejlesztése egy Skittles nevű cukorka reklámja alapján kezdődött. Ennek ismeretében kicsit féltünk is tőle; csak a harmadik nap végére tudtunk annyi lelkierőt gyűjteni, hogy megtekintsük. Szerencsére nagy baj nem volt vele, tökéletesen beleillik a külső nézetes akció-platformjátékok sorába. Egy Skye nevű hölggyel (akinek érdekes módon teljesen normális testfelépítése volt – semmi Larás idom!) kell öt fantasy-világban mászkálni, keresve a nagy hatalmú drágaköveket, amikkel a gonosz varázslót végleg le lehet győzni. (Ha valaki levédetné ezt a történetet, akkor a játékfejlesztők igen szép része bizonytalanodna el…). Van pár fegyverünk, néhány varázslat (egész szép effektekkel), habár a fejlesztők legjobban a szinkronhangokra voltak büszkék. Skye hangját az Aladdinból ismerős Linda Larkin adja (ő volt a hercegnő a Disney-féle rajzfilmben). Ez tényleg tök jó, csak egy büdös szót nem lehetett hallani az irdatlan tömegben…

COLIN MCRAE RALLY 3

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CODEMASTERS** MEGJELENÉS **2002. SZEPT.**

Amikor megkérdeztük a véleményeteket a leginkább várt játékokról, akkor a Colin McRae 3 épphogycsak lecsúszott a dobogóról – mikor ezt a tényt megemlítettem a fejlesztőnek, egyből felcsillant a szeme. Mint azt elmondta, ezúttal sokkal komolyabb programot akarnak csinálni; nem egy egyszerű autós játékot, hanem a ralisport eddigi legtökéletesebb, legrészletesebb szimulációját. A középpontban a skót versenyző lesz, no meg az egész Ford-csapat – a legkisebb matricáktól kezdve egészen a mitfárer Nicky Grist arcvonásaiig minden szerepel a játékban. Ez vonatkozik a sérülésekre is, ha nem figyelünk Nickyre, és egy ravasz kanyart nem sikerül bevenni, akkor akár „halálra” is sebezhetjük a Focust; ez persze azt jelenti, hogy a bajnokság azon állomásán pontokra sem számíthatunk. A két verzió szinte tökéletesen megegyezett (egyetlen effekttel tudott többet az Xboxos: az autón valós időben tükröződött a táj), és fantasztikusan nézett ki: különösen az autó koszolódása volt lenyűgöző, teljesen összsezsarazhattuk vagy -havazhattuk a kasztnit. Ezen felül az időjárás volt az, amivel a lelkes fejlesztő elkápráztatott minket; kipróbáltatott velem egy betonutat szikrázó napsütésben, esőben, illetve hóban – műszerfal-nézetből fantasztikus volt látni, ahogy az ablaktörlő dolgozik!

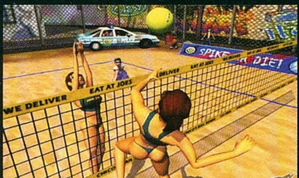

PS2


XBOX

OUTLAW VOLLEYBALL

KIADÓ **SIMON & SCHUSTER** FEJLESZTŐ **Z-AXIS** MEGJELENÉS: **2002. TÉL**

Mivel az Outlaw Golf nagy sikerre tart számot (azóta Amerikában megjelent, és tényleg igen jól fogyott), a Simon & Schuster úgy döntött, hogy egy egész szériát csinálnak az Outlaw-játékokból. Ennek második része a strandröplabda, ahol kétfős csapatok küzdenek majd egymással a 12 különböző pályán, és egyébként a Golfban szereplő minden idióta karakter itt is megjelenik. Természetesen nem a szokásos versenyzőkre és játékstílusra kell számítani, elég durva dolgok is lesznek a programban. Egyszer például elrontottunk egy könnyű lecsapást, mire kedves partnerünk beásta a fejünket a homokba. Egy másik figura meg a háló rácsai között szúrt át a megfelelő pillanatban, így nem tudtunk felugrani, el voltunk foglalva a görnyedezéssel. A grafika elég pofás, különösen a deformálódó homokra voltak büszkék a srácok. Nekünk eléggé bejött ez a stílus, de azt azért lefogadnám, hogy a fejlesztők frászt kaptak, amikor meglátták a Tecmo hasonló stílusú, a Dead or Alive-lányokat felvonultató programját…



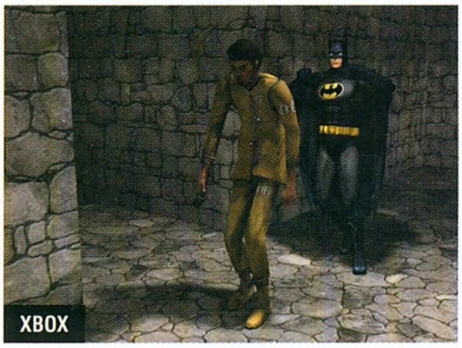




BATMAN: DARK TOMORROW

KIADÓ **KEMCO** FEJLESZTŐ **KEMCO ÉS HOTGEN** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**


XBOX


XBOX

A Kemco igen nagy reményeket fűz ehhez a játékhoz, ami – és ezt egyik fejlesztő sem mulasztotta el megemlíteni – a cég eddigi legnagyobb költségvetésével készül. A történetet Scott Petersen és Kenji Kerada írták (az előbbi úriember már nem egy Batman-történetet alkotott, az utóbbi pedig a Final Fantasyk első két részének a sztorijáért felelős), az átvezető jeleneteket pedig egy híres hollywoodi cég készíti (legalábbis a Kemco állítása szerint híresek; az viszont tuti, hogy jól néznek ki). A játékban a legfontosabb a közelharci támadások jó kivitelezése, Batman ugyanis jórészt ezzel teszi harcképtelenné ellenfeleit. Amint beértünk egy új szobába, azonnal nekünk esett pár rosszfiú; a legtöbbet ugyan sikerült a legegyszerűbb rúgással legyőzni, de a fejlesztő szerint csak azért, mert a kiállított verzióban az ellenfelek erejét levették – így okozván sikerélményt az elcsigázott újságírónak... Persze lesz nálunk Batarang is, amivel az elérhetetlen helyen levő gonoszokat küldhetjük át a másvilágra, de ez a demóban nem volt kipróbálható. Sajnos azt sem árulták el, hogy lesznek-e autós pályák, de a mosolyokból arra következtettünk, hogy igen.



TOCA RACE DRIVER

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CODEMASTERS** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**


PS2


XBOX

Meglehetősen nagy kavarás volt e program címe körül, de mára tisztázódott a helyzet: nálunk a fenti névvel adják ki, de egyébként négy régióra osztották a világot, és mindenhol máshogy keresztelték el. Leginkább arra voltunk kíváncsiak, hogy miért vannak annyira nagyra a Codemastersnél azzal, hogy itt lesz története is a programnak – meglepő módon túl sok részletet nem árult el a fickó. Annyit tudtunk meg a dologról, hogy több rokonunkkal, ellenfelünkkel együtt kell versenyeznünk, de hogy ez egész pontosan hogyan hat ki a játékmenetre, arra nem tért ki. (Tulajdonképpen egyetlen konkrétumot mondott, amit azért nem lett volna nehéz kitalálni: akik utálnak minket, azok megpróbálnak leszorítani). Maradt a sima körverseny az egyetlen kipróbálható pályán – ám hamar rájöttünk, hogy ezzel ráfaragtunk. A Race Driver ugyanis kőkemény szimulátor lett, sokkal élethűbb az autó mozgása, mint mondjuk a Gran Turismoban – 150-es tempónál nem lehet bevenni a kanyarokat, a gumik kopnak, az időjárás erre még rátesz egy lapáttal. Első nekifutásra körülbelül száz métert sikerült haladnunk – ott volt ugyanis az első kanyar. Az ütközést hatalmas csattanás követte, és egykor fényes Porsche-énk rendesen elcsúfult, ráadásul elgörbült a lökhárító, és lelógott az útra – innentől kezdve szikrák tengerében haladtunk előre. Később sikerült betörni a szélvédőt, eltörni a hátsó tengelyt és megszabadulni egy ajtótó – mindezt egy fél kör alatt... A teljes életszerűség nagyszerű grafikával párosul, szóval remélhetőleg sietnek a PAL-konverzióval.

IRON STORM

KIADÓ **DREAMCATCHER** FEJLESZTŐ **4X STUDIO** MEGJELENÉS **2002. SZEPTEMBER**

Az Iron Storm meglehetősen furcsa kerettörténettel rendelkezik: az első világháború soha nem ért véget, mert a gonosz Ungern-Sternberg báró vezette erők legyőzték a bolsevikeket, és nekiálltak létrehozni az orosz-mongol birodalmat. Mikor ez sikerült, Európa nyugati részére vetettek szemet, amit nem tűrhetett az addig egymást aprító néhány ország: megalapítják a Nyugateurópai Egyesült Államokat, és felveszik a harcot a keleti ármádiával. Végeláthatatlan küzdelem kezdődik, amibe mi 1964-ben kapcsolódunk be, és egy Wiz nevű nyugati őrmestert kell irányítanunk. Innentől fogva nem kell sok meglepetésre számítanunk, mert a szabvány FPS-formulák itt is érvényesek lesznek: a késtől és pisztolytól a gépfegyveren át egészen a rakétavetőig és a mesterlövészpuskáig terjedő arzenálunkkal kell irtani a báró embereit. A küldetésben, amit kipróbáltunk, több társunkkal együtt kellett vonulni egy faluban, rögtön a Medal of Honor jutott az eszünkbe. Tulajdonképpen minden tekintetben arra hasonlít a legjobban az Iron Storm, leszámítva a sallangokat – sem a grafika, sem a hangzás nem volt olyan jó, mint az Electronic Arts játékában.

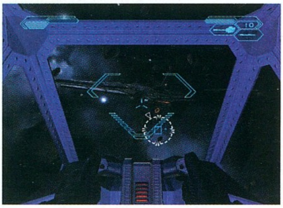




MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

KIADÓ **CRAVE** FEJLESZTŐ **WARTHOG** MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**







A Crave kiállítás előtti sajtóközleményében ugyan azt közölte, hogy Mace Griffin játszható lesz PS2-n és GC-n is, ám legnagyobb meglepetésünkre erről szó sem volt. Mikor körbekérdeztünk, az egyik figura nem tudta a választ, a másik pedig elment utánakérdezni, aztán sose láttuk újra – úgyhogy most két lehetőség van a többi konzolos verzióval kapcsolatban: vagy igen, vagy nem – de az biztos... Az Xboxos mindenesetre szörnyű gombkiosztással rendelkezett, bár az FPS-részeknél ez annyira nem volt rossz (bár a Halo szisztémája szabvánnyá válhatna). A játék különlegessége, hogy ha küldetések közben találunk egy űrhajót, akkor abba bepattanhatunk, és elmehetünk más bolygókra, űrállomásokra. Mindez tényleg töltögetés nélkül történt (arra mondjuk kíváncsiak leszünk, hogy ezt hogy csinálják meg PS2-n), viszont a grafikával már nem voltunk ennyire megelégedve: a repkedős részek még elmentek, de a belső részek nagyon kidolgozatlanok voltak. Ellenfeleink meglehetősen ostobán viselkedtek, főként az űrhajók – egyenes vonalban száguldottak, pompás célpontot kínálva ezzel az automatán célra álló lézereknek (magunktól nem is tudtuk volna őket befogni, köszönhetően a megkavart irányításnak).

SMUGGLER'S RUN WARZONES

KIADÓ **ROCKSTAR GAMES** FEJLESZTŐ **ANGEL STUDIOS** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**

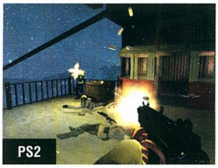
A cím kissé megtévesztő, hiszen a Warzones a második Smuggler's Run GC-s átirata, nem pedig az első. Azon túl, hogy a játékot egy az egyben átemelték, fejlesztgettek is rajta, és ez főként a többjátékos-módokon figyelhető meg. Talán a legnagyobb változás, hogy ezúttal már négyen is kergethetjük egymást, és van két új játéklehetőség is. A Fox Houndsban minél tovább kell magunknál tartani a „csempészárut", és ha valaki nekünk jön, akkor ő kapja meg; ha letelt az öt perc, az nyer, akinél a legtovább volt a cucc. A Domination hasonlít erre, de itt az a lényeg, hogy a szajrét magunknál tartva aktiváljunk pár bóját. Ezen felül még egy újdonságot fedeztünk fel, a fegyverek használatának lehetőségét – minden kocsihoz más felszerelés dukál (pl. pajzs, hátrahagyható bomba, turbó). Grafikailag sok változáson nem ment át a program, bár a fejlesztők szerint sokkal gyorsabb lett, mint az eredeti. Az viszont tuti, hogy multiplayer-módban erről szó sincs, négy játékosnál borzalmasan lelassult néha.





JAMES BOND: 007 NIGHTFIRE

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **EUROCOM** MEGJELENÉS **2002. TÉL**





Nagyon úgy fest, hogy az angol titkosügynök az EA Sportokhoz hasonlóan minden évben meg fog jelenni konzoljainkon – a fejlesztő elmondta, hogy a következő résszel kapcsolatban már folyik az ötletgyűjtögetés. Mr. Bond ezúttal egy Rafael Drake nevű gonosztevő ellen vonul harcba (tehát nem a jövőre elkészülő film a téma), összesen tíz helyszínen. A játékmenet meglehetősen hasonlított az Agent Under Fire (Playtime!, 2002/01), itt is igen nagy szerephez jutottak a Q által fejlesztett kis cuccok, és volt néhány autós pálya is. A legfőbb különbség számunkra a két játék között az volt, hogy itt sokkal nagyobbak voltak a pályák, és ezeket nem csak egyféleképpen lehet teljesíteni. Egy, az Alpokban játszódó pályát próbáltunk ki, ahol egy kastélyba kellett eljutnunk. Elsőre persze az úton próbálkoztunk, és itt feltűnt, hogy az ellenfelek intelligenciája is sokat javult: már nem álltak egy helyben tüzelés közben, hanem ugráltak, elbújtak. Pont ezért először nem sikerült küldetésünk – másodszorra már a kertek alatt, árnyékban lopakodva próbálkoztunk, és így már sikeresebbek is voltunk. A fejlesztő elmondta, hogy van egy harmadik út is: egy kis hídról be lehet ugrani egy teherautóba, és így észrevétlenül juthatunk el célunkig. Szerencsére ilyesfajta változatosságot minden pályára terveznek, mindenhol érdemes felkutatni a legsimább utat.

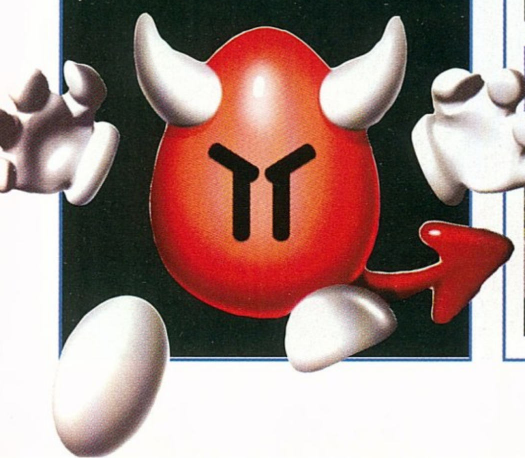
EGGO MANIA

KIADÓ **KEMCO**
FEJLESZTŐ **HOTGEN**
MEGJELENÉS **2002. SZEPT.**


GC

Az Eggo Mania talán a legélvezetesebb logikai játék volt a kiállításon, köszönhetően annak, hogy egy régi nagy sikert új ötletekkel tudtak feldobni. Az alapul vett program az örökérvényű Tetris, ezt egészítették ki platformelemekkel. A képernyő felső részéről ismerős alakzatok potyognak alá kis ikonok formájában, ezeket kaphatjuk el tojás alakú hősünkkel. A cél ezúttal az, hogy úgy építkezzünk, hogy minél hamarabb elérjük a plafont (a sztori – haha! – szerint jön az árvíz, az elől kell menekülni), persze nem csak úgy hűbelebalázs módjára, ugyanis az is számít, hogy milyen stabil a felépítményünk. Ha sok lukat hagyunk a toronyban, akkor az előbb-utóbb összeomlik. Az akcióelemek a későbbi pályákon lépnek be, ahol mindenféle állatok nehezítik meg dolgunkat, megpróbálják elhalászni előlünk az ikonokat. Ráadásul néha bombát is felszedhetünk, amit nagyszerű érzés átcsűrni a szomszédunk kis kutricájába, és nézni, ahogy leomlik pár szintje. Gond csak akkor van, ha ellenfelünk elég fürge, és visszadobja a bombát, ilyenkor meglehetősen hangos káromkodások hangzottak fel a Kemco standja körül.


PS2



NINJA GAIDEN

KIADÓ **TECMO** FEJLESZTŐ **TEAM NINJA** MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**

Valószínűleg nem sokan emlékeznek a Tecmo Ninja Gaiden-trilógiájára, amelyek a kilencvenes évek elején jelentek meg NES-re (aztán más gépekre is). Akkoriban ez volt az egyik legsikeresebb sorozat, egyedül Amerikában több milliót adtak el a három részből – nem véletlen, hogy most feltámasztják a sorozatot. A főhős ezúttal is Ryu Hayabusa lesz (ő mostanában a DOA-programokban kapott szerepet), akinek egy gonosz vállalat, illetve a valahogyan a bolygónkra került élőhalottak, mutánsok és démonok ellen kell felvennie a harcot. Sajnos a sztoriról ennél többet nem sikerült megtudnunk, de amikor rákérdeztünk, akkor a fejlesztő mosolyogva mondta, hogy bonyolultabb lesz, mint amit a DOA-sorozatban megszokhattunk. Legfőbb fegyverünk egy borotvaéles katana lesz, de időnként mással – főként surikennel – is mészárolhatunk. A grafika egészen különleges lesz, a továbbfejlesztett DOA3-motor ugyanolyan kidolgozott pályákat képes kezelni, mint amiket a verekedős programban láttunk. Ezek mérete azonban igencsak megnőtt; egész városokat, várakat fog megjeleníteni, az ígéretek szerint töltögetés nélkül.

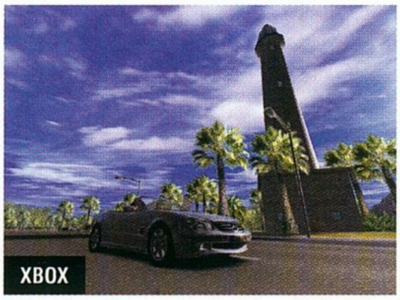


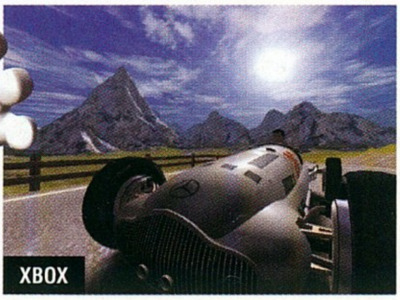


MERCEDES-BENZ WORLD RACING

KIADÓ **TDK** FEJLESZTŐ **SYNETIC**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ (XBOX), 203. (GC)**

A TDK több autólicencet is megvett, és ezek közül először a Mercedes kerül felhasználásra. (Egy év múlva érkezik az egyelőre Corvette néven futó játékuk is.) Ebben a játékban 170-nél is több különféle Mercit vezethetünk az 1930-as évektől kezdve a jelenleg csak prototípusként létező szuperkocsikig. (A hatalmas szám úgy jött össze, hogy az azonos modellek különböző évjáratú modelljeit külön autónak számították.) Sikerült meggyőzni a német óriásvállalatot, hogy segítsék a fejlesztést, ezért például a 17.000 poligonból álló kocsik valósághűen fognak törni, ehhez az igazi töréstesztеket is felhasználják. A World Racing igazi szimulátor lesz (azért lesz arcade-mód is), a program állandóan 150 változót figyel, és ez alapján dönti el, hogy a kocsi hogy reagál mozdulatainkra. Természetesen lesz műszerfal-nézet is (habár a kiállított demóban még egyik műszer sem működött), sőt, a kocsiban körül is nézhetünk. Hat pálya lesz, ami talán kevésnek tűnik, de mindegyik egy 50 kilométeres útszakasz lesz, együtt a környező tereppel, ugyanis itt nem lesz egy láthatatlan fal az út mellett, ami megállítson minket. A kerítéseken átszáguldhatunk, és ha nagyon szerencsésnek érezzük magunkat, akkor az út menti erdőn át is próbálkozhatunk (nekünk nem jött be). Nyolcfős multiplayer (link-kábellel), küldetés-mód, számtalan bajnokság vár ránk, de online játékra nem érdemes számítani.


XBOX


XBOX

CELEBRITY DEATHMATCH

KIADÓ/FEJLESZTŐ **TAKE-TWO** FEJLESZTŐ **ROCKSTAR GAMES** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**





A Take-Two idén nem alakított valami nagyot, egyetlen igazi újdonságukat is zárt ajtók mögött prezentálták – elméletileg nem lehetett előzetes bejelentkezés nélkül bemenni, de egy élelmes embert nem lehet ezzel kizárni (oké, a Sega az kivétel). A Celebrity Deathmatch egy meglehetősen furcsa műsor az MTV-n, ahol néhány gyurmából készült szupersztár veri szét egymást. A lehető legidiótább párosokat képesek összehozni, nemrégiben volt szerencsém látni például a Stephen King vs. J. K. Rowling (Harry Potter „szülőanyja") derbit, illetve a Britney Spears vs. Christina Aguilera meccset. Ugyanilyen balhékra kell számítani a játékban is, azzal a különbséggel, hogy mintegy 12 választható szereplő lesz (pl. Marilyn Manson, Busta Rhymes), és egyszerre maximum négyen lehetnek a ringben. Nem lesznek energiacsíkok, itt a szó szoros értelmében darabokra kell tépnünk gyurma ellenfelünket – és ezt akár online is megtehetjük.

TREASURE PLANET

KIADÓ **DISNEY** FEJLESZTŐ **BIZARRE CREATIONS** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**

Minden Disney-filmhez jár minimum egy játék is – ez immár örökérvényű igazság. Az Amerikában nemrég a mozikba került Lilo & Stitchnek is van PSX-es és PS2-es változata, nem lesz ez másként a novemberben bemutatandó Treasure Planet esetében sem (hacsak az nem, hogy PSX-es változat nem készül). A programban egy Jim Hawkins nevű srácot kell irányítanunk, aki természetesen nem egyedül kóborol a különböző bolygók között az űrben. Egy Morph nevű kis... izé utazik vele, és mivel bármivé át tud változni, igencsak rá leszünk utalva. A kipróbálható demóban például egyszer óriási kalapáccsá alakult, így le tudtuk verni a ránk törő bogarakat, másszor pedig kis szárnyakká, amivel átrepülhettünk egy szakadék felett. A meglehetősen átlagos platform-pályák között úgynevezett solar-surfingben vehettünk részt, ez tulajdonképpen olyan volt, mint bármelyik szörfös program: trükköket adhattunk elő és meteorokat ugorhattunk át. A játék grafikája meglepően jó volt, a Kingdom Heartsot leszámítva ez az eddigi legszebb Disney-program.

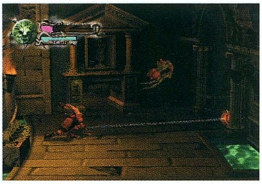




RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURES

KIADÓ/FEJLESZTŐ **TECMO** MEGJELENÉS **2002. TÉL**

A Ninja Gaidenhez hasonlóan a Rygar is NES-en mutatkozott be (előtte ugyan már volt egy játéktermi verziója is), viszont ennek a hősnek be kellett érnie egyetlen játékkal. Legalábbis eddig, mert a Tecmo az E3-on bemutatott egy meglehetősen hosszú videót a kizárólag PS2-re készülő új epizódból. Első blikkre a játék leginkább a Devil May Cryra emlékeztet, ugyanolyan szépek a hátterek, és a kamera is hasonlóan jól működött. Persze vannak igen fontos különbségek, is, melyek közül a legfontosabb talán az, hogy Rygar fegyvere egy Diskarmor. Ez tulajdonképpen olyan, mint egy jojó, fémlánccal és pengékkel övezve. A legegyszerűbb suhintás is halálos ezzel a fegyverrel, de védekezhetünk is vele, vagy akár magunkhoz ránthatjuk az ellenfeleket. Később egyre vadabb módon erősíthetjük meg a Diskarmort, mágikus erővel ruházhatjuk fel, vagy áthúzhatjuk magunkat egy szakadék másik oldalára. A fegyvert a bal analóg karral mozgathatjuk, így teljesen az uralmunk alatt áll – a videóban Rygar gyors egymásutánban körülbelül tíz ellenféllel végzett, mindegyikkel másként. A pályák között rengeteg főellenféllel találkozhatunk, közülük néhány akkora lesz, hogy Rygarnak fel kell másznia a vállukra, hogy a fejüket el tudja érni.









SEABLADE

KIADÓ **SIMON & SCHUSTER**
FEJLESZTŐ **UBI SOFT FRANCE**
MEGJELENÉS **2003. SZEPT.**



Amikor kipróbáltuk a SeaBlade-et, azonnal az jutott eszünkbe, hogy ez egy teljesen játéktermi hangulatú program: semmi extra nincs benne, csak menni kell és lőni, agymunkára abszolút nem volt szükség (hacsak annak a kérdésnek az eldöntéséhez nem, hogy „na most rakétával vagy lézerrel lőjem ki?"). Ezt kicsit félve említettük meg a fejlesztőnek, nem tudva, hogy miként reagál, de szerencsére ezzel a megállapítással tökéletesen egyetértett – pont ez volt a céljuk. A játékban egy fura repülő-tengeralattjárót kell irányítanunk, a missziók egyik felében a levegőben, a másikban pedig a víz alatt kell irtanunk az ellent. Összesen 33 pálya lesz, melyekből négyet mutattak be, ezek egyelőre mind az óceánban játszódtak. Általában az volt a cél, hogy mindenkit szétlőjünk, aki felénk tart és lehetőleg kíméljük meg a városokat; a népesség megmentése elsődleges fontosságú. Grafikailag – a sajtónyilatkozat ellenére – nem volt igazán kiemelkedő a Seablade; a „némileg" hasonló stílusú Panzer Dragoon Orta azért legalább egy kategóriával feljebb van...

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

KIADÓ/FEJLESZTŐ **BETHESDA** MEGJELENÉS **2002. NYÁR**

Igen kíváncsiak voltunk az első igazi Xboxos szerepjátékra, ezért érdeklődve vártuk, hogy tavaly óta mi történt a Morrowinddel. Ezúttal már egy majdnem végleges változat volt kiállítva, és a bejárható táj hatalmas mérete, illetve a cselekvési szabadság teljesen lenyűgözött minket. Mivel a PC-s verzióval korábban már játszottunk kicsit (az Xboxosat pedig valószínűleg következő számunkban teszteljük), ezért megkértük a játékot bemutató fickót, hogy ne az alapokról meséljen, hanem arról, hogy milyen lehetőségei vannak a kíváncsi kalandoroknak. A fő kalandszál mellett (a birodalmi titkosügynökségnek kell dolgoznunk) beszállhatunk a három sötét elf Ház rivalizálásába, valamint csatlakozhatunk a három céh valamelyikéhez – vagy akár az összeshez. Emellett nyitva áll előttünk a birodalmi, illetve a helyi vallás felvétele, belépés a légióba, illetve a Morag Tong nevű bűnszövetkezetbe. Minden ilyen kötődés legalább 30 küldetést jelent, és emellett a városokban, illetve a vadonban sétálva közel száz feladatot kaphatunk az emberekkel (oké, a helyiekkel) beszélgetve. Ezzel még mindig nincs vége, hiszen vámpírrá válva megnyílik előttünk a nagyhatalmú élőhalottak világa: három klán, és persze újabb missziók várnak ránk. Húsz város, körülbelül 250 labirintus, barlang, bánya, sírhely, valamint szinte végtelen lehetőségek várnak ránk...

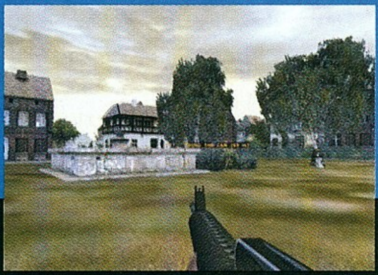






OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS

KIADÓ **CODEMASTERS** FEJLESZTŐ **BOHEMIA INTERACTIVE**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**





Az Operation Flashpoint meglehetősen egyedi játék (tavaly jelent meg PC-n), talán legjobban az előző számunk E3-anyagaiban bemutatott Ghost Reconra emlékeztet, azzal a különbséggel, hogy ez sokkal nagyobb léptékű (ráadásul nem egy parancsnokot, hanem egy közkatonát alakítunk). Ott általában egy eléggé behatárolt területen kell küzdenünk, míg itt három hatalmas sziget vár ránk – vannak ugyan küldetések, de ha akarjuk, akkor benne hagyhatjuk a sz..., izé, a szmötyiben társainkat, és felfedezhetjük a tájat. Ez persze nem egy életbiztosítás, egy ellenséges ruszkikkal zsúfolt erdőben nem célszerű andalogni – még ha lopakodunk, akkor is könnyen megeshet, hogy ők találnak ránk előbb. Több, mint 75 használható fegyver, jónéhány jármű (helikopter is) lesz bevethető, és mindenben a realizmusra törekedtek: ha lábon lőnek a küldetés elején, akkor végig sántikálni fogunk, egy ideig még vércsíkot is hagyunk – amit akár követhetnek is ellenfeleink. Sajnos az eredeti legnagyobb hibája, a gyengécske grafika nem változott (sőt, a Halo után sokkal nagyobbak az elvárásaink); de így is jól elvoltunk az új küldetésekkel. Egyébként egy teljesen új történetet csapnak a PC-s eredetihez, amiben egy egykori orosz kommandóst kell alakítanunk.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NOVALOGIC** MEGJELENÉS **2002. TÉL**

A két Oscar-díjat (vágás, hang) bezsebelő „Sólyom végveszélyben" témája lesz a központi kérdés a Novalogic következő kommandós játékában. Ezenfelül a két dolog nem kapcsolódik egymáshoz, a játék – az ígéretek szerint legalábbis – a történtek lehető legpontosabb bemutatása lesz, az amerikai katonák heroizálása elmarad (habár azért addig nem mentek el, hogy a szomáliaiak oldalán is kipróbálhassuk magunkat). Egykori filmfelvételek, fényképek és szemtanúk beszámolója alapján alakítják ki a küldetéseket, és a használt felszerelések is teljesen élethűek lesznek. A legújabb FPS-divat, a járművek kipróbálása itt is szerephez jut, még helikopterekkel is repkedhetünk. Egyelőre csak a PC-s változat volt kipróbálható (a képek is abból vannak), de a Novalogic ígérete szerint a két konzolos változat a lehető legnagyobb mértékben meg fog egyezni azzal, leszámítva a többjátékos-módokat – nekünk nem lesz lehetőségünk netes játékra, egyik gépen sem. Azért több masinát összekötve PS2-n négyen, Xboxon pedig akár nyolcan is szórakozhatunk három – egyelőre nem ismert – játékmódban.





SEA DOGS 2

KIADÓ/FEJLESZTŐ **BETHESDA**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**

A Sea Dogs 2 (az első kizárólag PC-n jelent meg) nyitottságában a Morrowindhez hasonlít: karakterünkkel szinte mindent megtehetünk. Egy kis hajóval és pár főnyi részeges, képzetlen legénységgel rendelkezünk a kezdetekkor, és ebből kellene a csúcsra jutnunk. Lehetünk dúsgazdag kereskedők, vérszomjas tengeri kalózok, vagy a part menti városokat végigrabló banditák. A küzdelmek során nemcsak aranyat, hanem tapasztalati pontokat is kapunk, amivel hősünk (bár ezt a kifejezést a mi leendő karakterünkre nem sűrűn fogják alkalmazni) képességeit fejleszthetjük, egészen az alkudozástól a zártörésig. Az egyik designert megkértük, hogy mutasson néhány teljesen eltérő karaktert. Az első egy nő volt, aki a lopakodás mestere volt, ő az igazi kalózkodást szinte teljesen elhanyagolta: az éj leple alatt rabolt meg kereskedőket, illetve fontos iratokat csórt el az angol fennhatóságú városok vezetőitől. A következő figura már igazi tengeri rabló volt, egy hét hadihajóból álló flottát irányítva dézsmálta végig a spanyolok útvonalait, könnyedén pusztítva el az azok őrzésére kirendelt gályákat. Egy harmadik karakter hasas hajókkal kereskedett (le is rabolták), a negyedik pedig a szigeteken található barlangokban kutatott kincsek után. Persze lesz egy világos történet is, amit mindenkinek be kell járnia, de eközben azt csinálhatunk, amit csak akarunk. .





PHANTOM CRASH

KIADÓ **PHANTAGRAM** FEJLESZTŐ **GENKI**
MEGJELENÉS **2002. SZEPTEMBER**

Az E3-on nem kevesebb, mint hét meches játékot állítottak ki Xboxon, ezek közül az egyik leglátványosabb a Phantom Crash volt. A program felépítése egyébként a végletekig egyszerű, a romma vált Tokióban kell küzdeni a többi mech (most Scoobee-nek hívják őket) ellen – és ha nyerünk, jön a pénz, amiből új cuccokat vehetünk. A demóban egyetlen pálya állt rendelkezésünkre (öt háztömb a körülöttük levő utcákkal), és tíz előre elkészített robot. Ezek egyébként eléggé eltértek egymástól, volt köztük fürge, pókszerű is, no meg egy benga nagy állat, tömve rakétákkal. Mindenkinek négyféle fegyvere van, szétosztva a kontroller színes gombjaira – az irányítással nem akadtak problémáink. Bármikor lehetett ugrani (megtámogatva némi jetpackkel), illetve tíz másodperc erejéig láthatatlanná is válhattunk – ezt a két képességet kellett kihasználni, mert az ellenfelek nagyon szemetek voltak. A grafika elég furcsa, mert a hátteret erőteljesen behomályosította a program, viszont a robotok, a robbanások fantasztikusan néztek ki. Valószínűleg lesz online játékra is lehetőség.







BLOODRAYNE

KIADÓ **MAJESCO** FEJLESZTŐ **TERMINAL REALITY** MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**





A Majesco legnagyobb garral nyomott játéka minden kétséget kizáróan a BloodRayne volt (saját kreálmány ugyan csak ez volt, de Amerikában ők törődnek a Rage cuccaival is). Ebben a hasonló nevű vámpírhölgyet (illetve Dhampire, azaz fél vámpír-fél ember) kell a nácik, és az ő okkult kutatásaik által létrehozott szörnyek ellen harcba vezetnünk. BloodRayne alapból két pengével rendelkezik, de ha az ezekkel okozott pusztítás nem lenne elég, akkor felvehetjük ellenfeleink minden fegyverét, a pisztolytól egészen a rakétavetőig. Egyetlen pályát néztünk meg, ami egy gyárépület volt, ahol halomra mészárolhattuk az öröket. Bár egész okosnak tűntek, sok esélyük nem volt, hiszen a vérszívással (kedvenc mozdulatunk, ilyenkor BloodRayne a fiúk nyakába ugrott, és szívás közben pajzsként használta őket) bármikor felgyógyulhattunk, ráadásul ha elég sok nedűt szólítottunk magunkba, akkor elértük a Bloodlust, majd a Bloodrage állapotot, amiben sokkal durvább sebeket okozhattunk – egy alkalommal két fejet szedtünk le egy csapással. Egyébként a játék nagyon véres, egy-egy nagyobb kaliberű (értsd: tízen jönnek ellenünk) összecsapás után mindent vér borít, és a helység minden sarkában testrészek hevernek. Egyszóval, a BloodRayne bejött nekünk, és ebben nem kis szerepe volt annak a vámpírnak beöltözött lánykának, aki az E3 folyosóin kószálva "ölte le" az újságírókat egy fénykép kedvéért.

KINGDOM HEARTS

KIADÓ **SQUARESOFT** FEJLESZTŐ: **SQUARESOFT ÉS DISNEY** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

A Kingdom Hearts vitathatatlanul az egyik legszebb PS2-játék volt, egészen elképesztő, hogy ez a két cég mit ki nem hozott a PS2-ből. A rajzfilmekből ismert karakterek szinte lejönnek a monitorról, a Square által alkotottak (Tetsuya Nomura a designer) pedig nem tűnnek mellettük idegennek. Két pályát lehetett kipróbálni (legalábbis az angol verzióban, kiállították ugyanis a teljes japánt is), az egyik a játék eleje volt, egy idilli sziget, a másik pedig a dzsungel. A pályák gyönyörűek, bár teljesen lineárisnak tűntek – általában mindig egy út volt adott. A harcrendszer nekünk nem jött be igazán, a csata teljesen kaotikus volt, taktikázásról szó sem lehetett – megjelennek a fekete árnyak (a főellenfelek mellett csak egyféle lény van!), és azonnal rá kell tapadni a támadás gombjára: ilyenkor a főhős, Sora elkezdi a hatalmas kulcsával csépelni az ellent. Persze varázsolni is lehet, a bal alsó sarokban levő menüvel, de a küzdelem ilyenkor sem áll le, tehát amíg kiválasztunk egy erősebb varázslatot (ami ugye lejjebb van a menüben), addig néhányszor jól megcsapnak minket. A japcsi változatban sokkal durvább varázslatok is voltak, egyszer például sikerült megidézni Bahamutot... jó, hazudtunk, akárhogy koncentráltunk, mindig Dumbó jött. A megidézett lény (meg esetleges segítőink, mint Goofy, Donald vagy Pluto) velünk harcol, úgyhogy a nagyobb küzdelemekben az effektek miatt már szinte semmit nem lehet látni. Egyelőre tehát vegyesek az érzelmeink: szép, de nagyon egyszerű – ha a történet jó, akkor persze imádni fogjuk!





KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

KIADÓ/FEJLESZTŐ **PHANTAGRAM** MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**



A Phantagram idén négy konzolos játékot mutatott be, közülük a tavalyi real-time stratégiájának, a Kingdom Under Fire-nek a folytatását (az eredetit nemrégiben ajándékképpen a PC Guruban megtalálhattad). A játék teljesen megváltozott, elég azt mondani, hogy most már teljesen 3D-s és az előző rész legtöbbet kritizált részére, a grafikára senkinek nem lehet panasza. A program leginkább a Kessen és a Dynasty Warriors keveréke: nagy szakaszokat vezethetünk hadba, de a csatákban magunk is részt vehetünk. Elképesztő volt látni, ahogy két hadsereg összecsapott (akár 450, egyenként legalább 3000 poligonból álló egység is a képernyőn lehet egyszerre), körülbelül olyan hangulatos volt az emberek és az orkok – olyanok, mint Blanka a Street Fighterből – találkozása, mint a Gyűrűk Ura mozi első pillanatai. A katonák vadul tépték egymást, egy ork sámán pedig egy meteort varázsolt fölénk, mire az emberek üvöltözve égtek össze. Szerencsére az íjászok le tudták szedni a mágust, és végül az örjöngő ütközetben mehettünk az ellenséges vezér – egy hatalmas ogre – felé, aki egy irdatlan méretű baltával csapkodta katonáinkat. Mikor sikerült legyőzni, a maradék legyilkolása már gyerekjáték volt. A show egyik legszebb játéka volt a KUF, a fejlesztők elmondása szerint mindent kifacsarnak az Xboxból (habár a képek sajnos nem adják vissza a program mozgalmasságát).



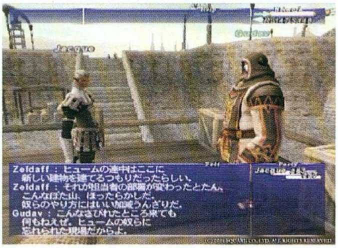


FINAL FANTASY XI

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SQUARESOFT** MEGJELENÉS **2003.**



Végre sikerült kipróbálni azt a játékot, amiről már annyit írtunk! Igaz, az élményt kissé lerontotta, hogy a játék teljes egészében japán nyelvű volt, és a fejlesztő is hadilábon állt az angol nyelvvel, úgyhogy néha nem igazán értettük meg egymást. San'Doria királyságból indulhattunk egy hume (azaz ember) karakterrel, és lehetőségünk volt bejárni a környező síkságokat, egy kisebb dombvidéket, illetve magát a fővárost. A grafika nekünk nagyon bejött, viszont a programon igencsak észrevehető volt az, hogy interneten keresztül több száz másik játékos is a közelünkben van. Még a kihalt vidékeken is meg-megakadt néha a program, ráadásul futás közben is néha szétesett a kép (minden második sor a képernyőn lefagyott néhány másodpercre). Érdekes módon a zsúfolt városban nem romlott a helyzet, sem pedig csata közben. Utóbbival egyébként – a japán nyelvű billentyűzetnek köszönhetően – nem volt sok szerencsénk, az első kóbor szörny lecsapott minket. Azonnal feltámadtunk a városban, és megkértük a fejlesztőt, hogy akkor mutassa meg, hogy hogy is kell ezt csinálni: ő közepesen látványos varázslatokkal hamar kétvállra fektette a bestiát, de sajnos nem sokkal ezután találkozott egy ismerőssel, és bőszen elkezdtek beszélgetni a beépített chatvonalon keresztül – ezután már nem törődött velünk. Egy kérdésünkre még válaszolt: egyelőre még vázlatos elképzelések sincsenek arról, hogy Európában mikor jelenik meg a program...



THE LOST

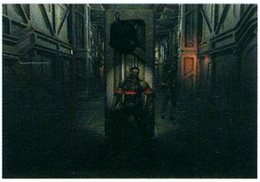
KIADÓ **CRAVE**
FEJLESZTŐ **IRRATIONAL GAMES**
MEGJELENÉS **2002. ŐSZ (PS2), 2002. TÉL (XBOX)**



Májusi számunkban már olvashattál egy hosszabb értekezést a The Lostról, és most végre alkalmunk volt szemügyre venni a játékot. Érdekes módon a monitor elé egy Xbox-kontroller volt helyezve, a fejlesztő elmondása szerint a Microsoft konzoljára is kijön a program, habár pár hónapos késéssel. A program központi része a folyamatos alakváltás, az eredeti, késsel felszerelkezett háziasszony-forma mellett lehetünk harcossal (Instinct), mágussal (Corruption) illetve tolvajjal (Shadow) is. Az alakváltáshoz, illetve az utóbbi három forma esetén a puszta létezéshez is varázserőre van szükségünk. Ha ez elfogyott, akkor eredeti alakunkba kerülünk vissza, ami a tapasztaltak szerint egyenlő a majdnem biztos halállal: minél hamarabb keresnünk kell egy manakutat. Nekünk legjobban a hatalmas karddal harcoló Instinct jött be, de a gyorsan suhanó Shadowt is sokszor használtuk. Persze mindegyik karakternek külön képességei vannak (összesen 24-et ígérnek), de ezek nagyrészt hiányoztak még. A grafika nem volt egy nagy szám (különösen Xboxon nem), viszont a hangulat csillagos ötöst érdemelt, nekünk sokkal jobban bejött, mint a Shadow Man 2.

DUALITY

KIADÓ **PHANTAGRAM** FEJLESZTŐ **TRILOBITE GRAPHICS**
MEGJELENÉS **2003. TAVASZ**









A Duality egy igen egyedi RPG lesz, és a Blue 3.0 nevű engine-nek köszönhetően talán a legszebb is. A játék világa leginkább néhány anime filmre hasonlít (nem komolytalan dolgokra kell gondolni, a fődesigner egyik hatásaként a Ghost in the Shellt említette), egy hatalmas város áll rendelkezésünkre, és a csatornarendszertől kezdve a felhőkarcolók tetejéig mindent bejárhatunk. Három történetet kell végigjátszanunk, hogy a sztori minden részét megismerjük, de bővebb információt csak az elsőről közöltek (a másik két karakter egy hacker, illetve egy MI lesz). Egy Travis nevű biztonsági őrt fogunk irányítani, akit egy támadás során kiütöttek, és nekünk kell visszaszerezni az ellopott iratokat és tervrajzokat. A játékmenet talán a Deus Ex és a Metal Gear Solid keverékének tűnik: mindenkivel beszélhetünk, rengeteg képességet fejleszthetünk ki, kell majd lopakodni, csapdákat állítani, de a fegyverek sem fognak pihenni. A városban körülbelül 50-60 küldetést vállalhatunk el, ehhez még hozzájönnek a véletlenszerűen generáltak: Travis például bérgyilkossá is válhat, de a hacker is bérbe adhatja tudását.

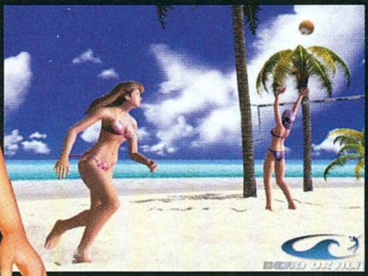
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

KIADÓ **TECMO** FEJLESZTŐ **TEAM NINJA** MEGJELENÉS **2002. NOVEMBER**



A Dead or Alive-sorozat atyja, Tomonobu Itagaki már régóta ígérgeti, hogy a DOA-lányok főszereplésével szeretne csinálni egy játékot. Kiderült, hogy fél éve zajlanak már a munkálatok egy strandröplabdás programon, amiben a DOA3 lánykái mellett egy Lisa nevű amerikai csajszi kap főszerepet – ő veszi rá a többieket, hogy verekedés helyett inkább sportoljanak. A program a DOA 3 módosított grafikus motorját használja (!). A legnagyobb fejlődés a karakterek mozgásában van, és arckifejezésük is egész emberi lett (és persze az előző számunk CD-jén található videóban mindenki alaposan is szemügyre vehette a fontosabb női testrészek fejlett fizikáját). Több mint száz fürdőruhát, illetve ötvenféle kiegészítőt vásárolhatunk kellemes idomokkal rendelkező játékosainknak, továbbá lesz egy játékterem, egy kaszinó és egy mozi is a szigeten, úgyhogy minijátékokban nem fogunk hiányt szenvedni. Ezek mellett tánc- és szépségverseny teszi változatossá a bajnokságokat, a nyertesek pedig hosszú videókkal lesznek gazdagabbak. A fejlesztők elmondásuk szerint egy „igen erotikus élményt" szeretnének kínálni a játékosoknak, nem véletlen, hogy sportjátékoktól szokatlan módon csak 18 éven felüliek számára lesz elérhető (persze csak ott, ahol erre figyelnek).







ROBOTECH: BATTLECRY

KIADÓ **TDK** FEJLESZTŐ **VICIOUS CYCLE**
MEGJELENÉS **2003. ELEJE**


XBOX

Az amerikaiak az első napokban valósággal elmosták a Robotechnek épített kis sátrat (a Robotech tulajdonképpen a Macross Saga nevű anime amerikanizált változata), ezért csak az utolsó napon tudtuk kipróbálni. Mindhárom verzió ugyanúgy nézett ki (ennyit arról, hogy mindegyik gépből kihozzák a maximumot), méghozzá elég lelombozóan. A gépek és a robbanások ugyan első osztályúak voltak, de a táj már sok kívánnivalót hagyott maga után. Az épületek például még egy N64 képességeit sem haladták volna meg, de például a kanyon is elég gyengén nézett ki. Az akció viszont villámgyors, ráadásul a hat kipróbálható küldetés is teljesen eltérő volt: egyszer egy űrhajót kellett megvédeni a támadó vadászgépektől, másszor egy kanyonban kellett száguldani, harmadszor pedig egy városban kellett megtisztítani pár utcát. Egy eléggé elcsigázott fejlesztőt sikerült szóra bírnom, aki elmondta, hogy rengeteg küldetést terveznek, negyven biztos lesz, de lehet, hogy 50 fölé is eljutnak.


XBOX

MY STREET

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **IDOL MINDS**
MEGJELENÉS **2002. TÉL**



A My Street eleinte teljesen érthetetlennek tűnt, de szerencsére sikerül fognunk egy sony-s figurát, aki felvilágosított minket. Az elsősorban online játékra tervezett programban négy kiskölyök versenyzik egymással, és a cél az, hogy bebizonyítsuk, mi vagyunk az utcában a legnagyobb királyok. Összesen nyolc különböző számban próbálhatjuk ki magunkat, amiből első blikkre az autóverseny (persze távirányítós kocsikkal) és a röplabda volt ismerős. Ezenfelül egy Tetrisre, vagy Columnsra hasonlító játékot lehetett volna kipróbálni, ez azonban kifogott rajtunk... Mindenesetre az ígéretek szerint lesz még egy kidobós is, a többit név alapján nem tudtuk beazonosítani. Őszintén szólva ha arról van szó, hogy online játszunk a PS2-vel, akkor sokkal inkább a Final Fantasy XI vagy a SOCOM jut az eszünkbe, nem valószínű, hogy a komolyabb játékokra vágyó közönséget el tudják kapni vele. Ezzel persze mindenki tisztában van, a játékot magyarázó figura is elmondta, hogy a fiatalabbaknak, az egyszerűbb dolgokat kedvelőknek készül a My Street.



.HACK VOL 1: INFECTION

KIADÓ **BANDAI** FEJLESZTŐ **CYBER CONNECT**
MEGJELENÉS **2002. OKTÓBER**





A Bandai hatalmas felhajtást csinált a .hack-nek (ejtsd: pont-hekk, vagy „miért pont hekk?"), a tavalyinál sokkal nagyobb standjuknál rengeteg monitoron ment a játék mellé adott anime videó (40 percnyi DVD-minőségű filmet kell elképzelni), és ezeket meg is lehetett nyerni. A .hack-széria négy részből fog állni, amiket körülbelül négyhavonta akarnak kiadni – mindegyik mellé dukál egy hasonló film is. A PS2-es játék egy PC-s online szerepjáték körül forog, ugyanis ott a dolgok kezdenek kicsit elvadulni: néhány szörny támadása után a valódi világban a játékosok kómába esnek, és sehogy nem sikerül magukhoz téríteni őket. Mi egy Kite nevű (kezd bonyolulttá válni, ez a karakterünk neve a The Worldben) harcost irányítunk, akinek a barátjával is megesett ez a szörnyű dolog – vadul kutatja az ellenszert. Egy titokzatos, Aura nevű lánytól megkapja a Twilight nevű képességet – ezzel meg tudja változtatni a The World kódját. A harcrendszer körökre osztott volt, és rengeteg varázslatot vethettünk be – az viszont elég meglepő volt, hogy – legalábbis a kiállított változatban – nem voltak társaink (persze a véglegesben lesznek, mint az a kiadott képeken is látszik). Az első részben (ami a sokatmondó „Fertőzés" alcímet viseli) természetesen nem oldhatjuk meg az összes problémát – erre még lesz egy bő évünk.

STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME

KIADÓ **ENIX** FEJLESZTŐ **TRI-ACE**
MEGJELENÉS **2002. MÁSODIK FELE**

Hiába volt már játszható több japán kiállításon, a keletiek óriási tömegben rohamozták meg az Enix standját a kiállítás első percétől az utolsóig. A játék 2859-ben kezdődik, az űrgyarmatosítás korában, amikor az emberiség már feltérképezte a galaxis egyharmadát, és több ezer bolygót betelepített. A főhős egy Fate Lingod nevű srác lesz, aki szüleivel és legjobb barátjával, Sofiával egy ismeretlen faj által megtámadott bolygót megmenteni igyekvő hajón utaznak. Szüleik a birodalom tudósai, akik azon dolgoznak, hogy az idegen fajok génkészletét feltérképezzék – eddig azonban nem juthatnak el, mert a rejtélyes űrhajók őket is lenyomják – mikor Fate elér egy biztonságos helyre, már nincs vele senki ismerős. Itt jövünk mi, a feladatunk az lesz, hogy kiderítsük kik is ezek az agresszív figurák, mit akarnak – no meg hogy megtaláljuk szeretteinket. A harcrendszer az előző részek (angolul csak a SO2: Second Story jelent meg PSX-re) kissé fejlesztett változata, a nagyobb sebzés érdekében a karaktereknek erőt kell gyűjtenie. A rendszer és a látvány a Grandiára emlékeztetett, csak ez a program sokkal szebb volt – főként a földi városok modernizált változatai jöttek be. Bejárható lesz többek között Párizs, New York, és Tokió, és a különböző látványosságoknak (Eiffel-torony, Szabadság-szobor) a sztoriban is lényeges szerepe lesz, bár ezt nem voltak hajlandók jobban megmagyarázni.





CRIMSON SEA

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI** MEGJELENÉS **2002. VÉGE**









A Dynasty Warriors 3 Xbox-verziója mellett (ami mondjuk szemlátomást egy pixel különbséget nem mutat a PS2-n megjelenthez képest), egy „csak Xbox"-játékot is láttunk a Koei standján – a Crimson Sea-t. (Kipróbálni ugyan sajnos nem lehetett, mindössze egy nagyképernyős tv-n futott belőle egy hosszabb trailer.) Ez szintén egy fantasy környezetben játszódó akciójáték lesz, amelyben tulajdonképpen a „szétütöm mindenkinek a fejét, aztán majd csak eljutok valahová"-sablon érvényesül. Az igazi érdekességet az jelenti, hogy a támadó ellenfelek bármikor alakot változtathatnak, illetve – a sajtóanyag szerint – az ún. „Group Control Engine" lehetőséget nyújt, hogy akár ezer ellenséget is lássunk egyszerre a képernyőn. Mivel ugyanolyan típusú ellenfelekről van szó, ez technikailag valahogy még érthető is lenne – az már megint egy más kérdés, hogy ez hogyan néz ki menet közben. A bemutatott videóban ugyanis a legkeményebb erőfeszítéseink ellenére sem tudtunk ötvennél több ellenfelet összeszámolni. Nem mintha ez olyan marhára fontos lenne: teljesen mindegy, hogy ötven vagy ezer ellenfél van egyszerre a képernyőn, a lényeg az, hogy a játék a robbanásaival és a fényeffektjeivel igen kellemesen festett, és akár Xbox technikai demónak is elmehetett volna.

RAD

KIADÓ/FEJLESZTŐ **ENIX**
MEGJELENÉS **2002.11.**

A RAD (Robot Alchemical Drive) tulajdonképpen egy meches játék (habár az Enixnél Meganite névre hallgatnak a járgányok), ami elsődlegesen a japánok számára készült. A demó is kizárólag kandzsi krikszkrakszokkal kommunikált (érdekes módon a fegyverek neve angolul volt), minden információt az Enixes csajokkal trécselő fejlesztőtől kellett – volna – beszereznünk. A cél a kipróbált küldetésben egyszerű volt: szét kell cincálni a másik robotot. A



kezelés már sokkal több gondot okozott, mert nem magát a robotot kontrollálhattuk közvetlenül, hanem a robotot irányító személyt (az érdeklődők kedvéért: történetesen egy tányérszemű kislány volt). Ráadásul a mech… Meganite-ok nem követték tökéletesen a parancsokat, néha nem vettek tudomást a gombnyomkodásról, vagy éppen öt másodperccel később reagáltak. Először azt hittük, hogy a program hibás, de kiderült, hogy ez direkt van benne, ez ugyanis „egy tökéletes szimuláció,



nem pedig egy agyatlan akciójáték". Egyébként a gombkiosztás is megér egy misét: lépegetni például az L1 és az R1 gombok felváltott ingerlésével lehet… Közelharcban az analóg karokkal lehet vagdalkozni, messziről pedig a legkülönfélébb rakétákat lehet eregetni – van néhány igen klasszul kinéző is. Egyébként a grafika elég kopár volt, a robotok sem voltak különösebben jól kidolgozva, a városok meg elég kihaltak voltak – szóval még van mit csinálniuk a fejlesztőknek a megjelenésig.

GRANDIA XTREME

KIADÓ **ENIX** FEJLESZTŐ **GAME ARTS** MEGJELENÉS **2002.09.**



A Grandia Xtremizált változata nem sokban különbözött a kiváló DC-s (és aztán PS2-re pocsékul átírt) második részétől, sem játékmenetében, sem grafikájában. Persze kisebb fejlesztéseket láttunk, de a sztorin kívül semmi nem változott meg gyökeresen. Ilyen újítás, hogy a labirintusokban a karaktert hátulról látjuk, valamint egy radar mutatja a bejárható utakat, illetve egy kijelző pittyeg, amik szörnyek közelébe érünk. A csaták ugyanolyan látványosak, és akciódúsak, mint eddig, és a Final Fantasy X által is koppintott csúszka is megvan, ami mutatja, hogy ki mikor fog támadni (igaz, ezúttal kör alakú volt). Főhősünk egy Evan nevű varázsló (egy fiatal srác), akinek az lesz a feladata, hogy elérjen egy Lucca nevű városba – persze ehhez az egész földrészen át kell verekednie magát. Utazásában több női karakter – legalábbis mi csak lányokat láttunk –, illetve az Al Kada család főnöke segíti (azért ez Amerikában meleg lesz egy kicsit…). A programot bemutató fickó elújságolta, hogy 130 szörnyet terveznek, melyek nyolc elementáris szférához tartoznak.





DYNASTY TACTICS

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI** MEGJELENÉS **2002. ŐSZ**

Látván a nevet és a fejlesztőt, mindenki könnyen kitalálhatja, hogy mire számíthat a Dynasty Tacticsben. Pontosan: ez egy egy újabb Három Királyság-játék, amelyben a Dynasty Warriors szerzői nem az akcióra, hanem a taktikai szintű stratégiára helyezték a hangsúlyt. A szereplőgárda a megszokott, a hadszínterek úgyszintén, a legjelentősebb újítás az, hogy a csapatainkat a négyzetrácsokra osztott harcmezőkön körülbelül úgy irányítjuk, mint holmi taktikai RPG-ben (pl. Final Fantasy Tactics), csak egy pár számmal nagyobb volumenekben szükséges gondolkodni. A csapatoknak különböző parancsokat adhatunk ki (roham, csapdaállítás, visszavonulás stb.), amelyeket egymással kombinálva taktikai kombókat lehet kialakítani, így maguk a csaták tulajdonképpen egyfajta gigantikus sakkmérkőzéshez hasonlítanak. Az igazi stratégiai játékok kedvelői imádni fogják, már csak azért is, mert a hadmozdulatokat kísérő videójelenetek, és egyáltalán: az egész csata képe nagyon jól néz ki.







MYSTIC HEROES

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI**
MEGJELENÉS **2002. VÉGE**

A Mystic Heroes a Koeinél kivételesen NEM a Három Királyság-mondakör alapján készül, bár azért tegyük hozzá, hogy ha közeli „rokonokat" akartunk volna keresni, akkor nem kellett volna átmenni egy másik standra: ugyan teljesen más történetet dolgoz fel, teljesen más szereplőkkel, mégis az egész játék (vagy legalábbis a kiállított kipróbálható demó) úgy festett, mint a Dynasty Warriors 3 „megnintendósított" változata. A karakterek sokkal kerekdedebbek, sokkal inkább idézik egy anime-ben utazó festőművész elképzelését a világról, és kevésbé fenyegetőek, mint mondjuk a DW3 szörnyű eszközöket lóbáló hősei – ettől függetlenül, tulajdonképpen ugyanarról a típusú akcióról van szó. (Amit kivételesen nem negatív értelemben értünk, már csak azért sem, mert más platformról is van szó – ráadásul a hatalmas karakterek és a remek vizuális effektek tényleg nagyon jól néznek ki.) A játékban négy „misztikus hős" harcol a „sötétség árnyai" ellen (illetve ha egyedül vagy, akkor természetesen csak egy), és természetesen mindegyik saját, különálló kis sztorival rendelkezik. Négy elementálhoz tartozó varázslatokkal (pontosabban: mágikus támadásokkal) verhetjük el a ránk támadó szörnyek hadait (habár olyan tumultuózus jelenetekre, mint amikor a DW3-ban 20-30 ellenfél rontott hősünkre, itt azért nem kell számítani), mágikus képességeinket pedig több mint 70 rúna segítségével növelhetjük (minden egyes rúna egy egyedi mágiacsoport használatát teszi lehetővé). A négyes szám láthatóan végigvonul a játék egészén, mert ugyanennyien játszhatunk multiplayerben versus (egymás elleni) vagy kooperatív (egymást támogató) játékmódokban.



ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KOEI**
MEGJELENÉS **2002. NYÁR**

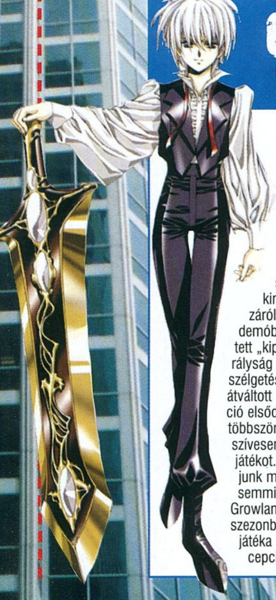




Mint a két számmal ezelőtti Dynasty Warriors 3-ismertetőnk kapcsán is említettük, a Koei még számos játékot tartogat kedvenc témájukban, a kínai Három Királyság történetében. Ezek egyik legreményteljesebb darabja a stratégia és kaland elemeket egyedi módon ötvöző RTK VII. Az eddigi, témához kapcsolódó játékaikban (Kessenek, Dynasty Warriorsok) a mondakör főszereplőit (uralkodóit) irányíthattuk – most rajtuk kívül viszont lehetőség van egyéb szerepkörökben is tündökölnünk (több mint ötszáz szereplő bőrébe bújhatunk bele!). Lehetünk például beosztott tábornokok vagy tisztek, egy városka polgármesterei vagy akár magányos harcosok is, és a történet (valamint előmenetelünk) aszerint fog alakulni, hogy vállalt szerepünkben milyen jól fogunk tevékenykedni. Míg a tisztek például elöljáróik parancsait hajtják végre a csatákban, addig a polgármestereknek városukat kell minél bölcsebben kormányozniuk, a haduraknak pedig politikai és persze főleg stratégiai érzékükre lesz szükségük. Ugyan a kiállított verzió japán nyelvű volt, és a kezelés sokkal bonyolultabbnak tűnt, mint mondjuk egy Dynasty Warriorsé, az a bemutatóból is kiderült, hogy nagyon kellemes kis játéknak nézünk elébe. Még a nyár folyamán megjelenik az angol nyelvű változat is, szóval hamarosan teszteljük is.

GROWLANSER II

KIADÓ **WORKING DESIGN** FEJLESZTŐ **ATLUS** MEGJELENÉS **2003. ELEJE**



Az Atlus japán szekciója a PlayStationön igen sikeres Growlanser folytatásán dolgozik. Sőt rögtön kettőn is, amelyeket egyszerre jelentettek be. Mivel a sajtóközlemények alapján ez a stratégia/RPG roppant kellemesnek ígérkezik (anime karakterek; nyolc karakterből álló csapat; több szálon futó cselekmény, annak függvényében, hogy melyik karaktert irányítjuk (mint a Bouncerben); körökre osztott, taktikai harcrendszer; egyedi karakterfejlődési rendszer), nagy vidáman kocogtunk kipróbálni. Ehhez képest kissé csalódás ért bennünket, amikor az egész standon egyetlen (!) masinán futott a játék (úgy, hogy ezen kívül csak egy GBA-játékuk volt kint!), amellyel a kutya sem játszott. Az előzetesen kiadott képeken kizárólag izometrikus megjelenítésű játékteret láthattunk, ezzel szemben a demóban egy iszonyú pixeles, oldalnézeti képből megjelenített részt lehetett „kipróbálni", amelyben a játék főhőse az egymással harcoló három királyság egyik elöljárójánál vizitál. Az idézőjel oka az, hogy itt kizárólag beszélgetésről volt szó, amelynek negyedik vagy ötödik elágazásánál a király átváltott anyanyelvére (vagyis japánra), ami számunkra nem a kommunikáció elsődleges formája. A cég alkalmazottai bezárkóztak pavilonjukba, és többszöri zörgetésünkre is mindössze egy japán lányka került elő, akit ugyan szívesen elhoztunk volna magunkkal, de ő nem tudta bemutatni nekünk a játékot. Javasolta viszont, hogy álljunk be a kilométeres sorba, és próbáljunk meg ingyen plüssbabát nyerni a markológéppel – ha nem sikerülne semmit markolnunk, akkor is kapunk egy méternél is hosszabb, felfújható Growlanser-kardot, ami nyilván jól fog jönni nekünk a közelgő strandszezonban... Szóval lehet, hogy nem ez volt a kiállítás legjobban prezentált játéka (habár az is elképzelhető, hogy ez valami új japán marketing-koncepció).





Az E3 után hagyományos szokás, hogy a különféle online- és nyomtatott magazinok különböző plecsniket aggatnak a kiállításon látott játékokra (melyiknek volt a legszebb grafikája, hangja, satöbbi), sőt van egy hivatalos E3-szavazás is. Mi is imádjuk a plecsniket, nemkülönben imádunk NEM egyetérteni a világ másik felével. Hely hiányában mi nem variálunk a különböző kategóriákkal, maradjunk csak annál, hogy melyek voltak a legjobb játékok. Összehasonlításképpen mellékeljük két online magazin első öt helyezettjét (az első sorban az IGN, a másodikban a Gamespy). Citromdíjat idén nem osztunk, aminek nem az az oka, hogy nem lett volna esélyes induló (épp ellenkezőleg!), hanem az áldott jó szívünk... (Francokat, megint a helyhiány!)

	Legjobb játék (PS2)
1	Kingdom Hearts (SquareSoft)
2	Ratchet & Clank (Sony)
3	The Getaway (Sony)
4	Sly Cooper (Sony)
5	War of the Monsters (Sony)

	Legjobb játék (GC)
1	Animal Crossing (Nintendo)
2	The Legend of Zelda (Nintendo)
3	Super Mario Sunshine (Nintendo)
4	Metroid Prime (Nintendo)
5	Resident Evil (Capcom)

	Legjobb játék (XBOX)
1	Blinx: The Time Sweeper (Microsoft)
2	Project Ego (Microsoft)
3	Panzer Dragoon Orta (Sega)
4	Dead to Rights (Namco)
5	Psychonauts (Microsoft)

	Legjobb játék (PS2)
1	Kingdom Hearts (SquareSoft)
2	Shinobi (Sega)
3	Auto Modellista (Capcom)
4	Red Dead Revolver (Capcom)
5	Sly Cooper (Sony)

	Legjobb játék (GC)
1	Metroid Prime (Nintendo)
2	The Legend of Zelda (Nintendo)
3	Super Mario Sunshine (Nintendo)
4	-
5	-

	Legjobb játék (XBOX)
1	Blinx: The Time Sweeper (Microsoft)
2	Brute Force (Microsoft)
3	Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
4	Dead to Rights (Namco)
5	Unreal Championship (különdíj, mint a legjobb Xbox Live! játék)

	Legjobb játék (PS2)
1	The Getaway (Sony)
2	Stuntman (Infogrames)
3	SOCOM (Sony)
4	The Lord of the Rings: Two Towers (EA)
5	Red Dead Revolver (Capcom)
6	Tony Hawk 4 (Activision)
7	Shinobi (Sega)
8	Sly Cooper (Sony)
9	Kingdom Hearts (Squaresoft)
10	NFS: Hot Pursuit 2 (EA)

	Legjobb játék (GC)
1	Mario Party 4 (Nintendo)
2	Resident Evil 0 (Nintendo)
3	Starfox Adventures (Nintendo)
4	Godzilla (Infogrames)
5	Tony Hawk 4 (Activision)
6	Super Mario Sunshine (Nintendo)
7	Metroid Prime (Nintendo)
8	Legend of Zelda (Nintendo)
9	SW: Bounty Hunter (Lucasarts)
10	Mystic Heroes (Koei)

	Legjobb játék (XBOX)
1	Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
2	Dead to Rights (Namco)
3	Unreal Championship (Infogrames)
4	Blinx: The Time Sweeper (Microsoft)
5	Steel Batallion (Capcom)
6	Panzer Dragoon Orta (Sega)
7	DX2: Invisible War (Eidos)
8	ToeJam and Earl III (Sega)
9	Grandia Xtreme (Enix)
10	Kingdom Under Fire: Crusaders (Phantagram)

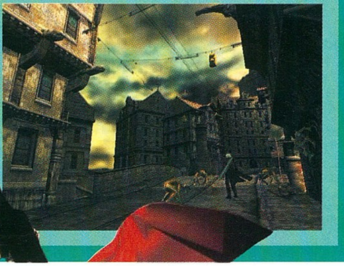
DEVIL MAY CRY 2

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **PS2 2002. TÉL NTSC**



A tavalyi év egyik meglepetésjátékának már gőzerővel készül a folytatása, a DMC 2 mindenben több lesz, mint elődje. Kezdjük a főhőssel: Dante egy kicsit megöregedett, sokkal komorabb lett, ráadásul néhány új képességgel is rendelkezik. Emellett lesz egy női karakter is, akiről egyelőre mást nem lehet tudni azonkívül, hogy vörös haja van, késeket – is – használ, és nem Trish az (az eredetiből). A kaland elején választhatunk karaktert – ez külön történetet, más pályákat is jelent. A játék egyébként körülbelül kétszer akkora helyszíneket használ, mint az előd, egy hatalmas várost járhatunk be, akár a felhőkarcolókat, akár a nyomornegyedeket. Dante új képességei közé tartozik a tripla ugrás, a falon futás, illetve a hátra szaltózás (arra az esetre, ha gyorsan kell menekülni, és még a megfordulásra sincs idő). Ezt egyelőre hivatalosan nem erősítették meg, de több beszámoló szól arról, hogy Dante képes Mátrixosan/Max Payne-esen lelassítani maga körül az időt – így tényleg stílusosan lehet küzdeni! Küldetésből körülbelül annyi lesz, mint az első részben, az Orbokon alapuló fejlődési rendszert viszont teljesen átalakítják – bár hogy milyen lesz, arról nem közöltek semmilyen információt.





1080° WHITE STORM

KIADÓ **NINTENDO**
FEJLESZTŐ **NST**
MEGJELENÉS **GC 2003. TAVASZ NTSC**



Az N64-es 1080° GameCube-os verziójának sorsa elég furcsán alakult: eredetileg az eredeti fejlesztőket, a Left Fieldet bízta meg a Nintendo ezzel a feladattal, ők az SSX-nek kívántak konkurenciát készíteni. Ez nem jött be a japán mamutcégnek, és szélnek eresztették őket – majd pár hónapos tanácstalanság után végül a Wave Race alkotóit (az amerikai Nintendo-részleget), az NST-t bízták meg a játékkal. Emiatt az E3-on csak egy videót láthattunk, de szerencsére sikerült elkapni egy figurát, aki részt vesz a játék készítésében. Elmondta, hogy a játék igazi szimuláció lesz: számítani fog tehát, hogy milyen havon haladunk, nem lesznek benne túl extrém trükkök, csak olyanok, amiket a való életben is elő lehet adni. A környezet már nem lesz ilyen életszagú, és most nemcsak arról van szó, hogy nem igazi pályákat járhatunk majd be, hanem arról, hogy deszkásunk elég meredek helyzetekbe kerülhet. Egyrészt szó szerint, mert akár mély szakadékokba is leugorhatunk, de átvitt értelemben is, ugyanis néhány helyen elszáguldva lavinát vagy kőomlást is beindíthatunk. Így már nemcsak az lesz a cél, hogy minél hamarabb – néhány játékmódban pedig a többiek előtt – beérjünk a célba, hanem az is, hogy ne szerencsétlenkedjünk túl sokat – ha elkap minket a természet haragja, akkor kampec.

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI** MEGJELENÉS **XBOX 2002. NOVEMBER, PS2 ?**

A Konaminál idén is a tavalyihoz hasonló tömegek gyűltek össze, amikor bemutatták az új MGS-t, a különbség mindössze annyi, hogy ezúttal nem lehetett kipróbálni. A Substance magában foglalja a MGS2 teljes európai változatát (rengeteg többlet volt rajta az amerikai verzióhoz képest), tehát az Xbox-tulajok is hasznát vehetik Vári Zoli végigjátszásának. A játékban egyébként választható karakter lesz Snake is – akár az egész programot vele játszhatjuk végig, de Raidennel is nyomulhatunk az első pályán. Ezenfelül szinte elmondhatatlan mennyiségű bónusz lesz a kétoldalas DVD-n. Elsőként 200-nál is több VR-küldetés, melyekben a fegyverek használatát sajátíthatjuk el mesteri szinten, néha igazi körülmények között, néha pedig számítógép alkotta virtuális világban. A következő adag száznál is több Alternative mission képében jelentkezik: ezek az eredeti MGS2 helyszíneit használják, de más feladatot kapunk: például Snake-kel kell bombákat hatástalanítani, avagy lefényképezni néhány dolgot. Ebben a két módban legalább három karaktert használhatunk (Snake, Raiden, Ninja), mindegyikükkel más nehézséget kap a dolog – ráadásul rengeteg ruhába bújtathatjuk őket. A harmadik nagy újdonság a Snake Tales, amiben Snake múltját ismerhetjük meg – összesen öt ilyen lesz, és ezek egyáltalán nem kapcsolódnak a Sons of Liberty eseményeihez (egyszer még gördeszkáznunk is kell). A PS2-es változat megjelenési idejéről egyelőre még nem állapodtak meg a cégek, várhatóan pár hónappal az Xboxos után jön ki.



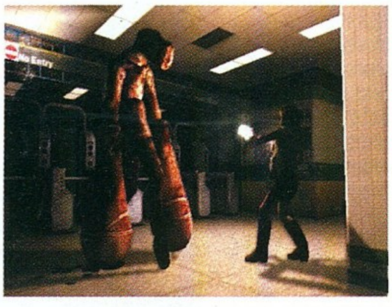
PS2



SILENT HILL 3

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **PS2 2003. MÁSODIK FELE**

A Konami az E3-on igencsak szégyenlős volt azzal a három játékával kapcsolatban, amit a nép leginkább várt – sem a MGS Substance, sem a ZOE 2, sem a Silent Hill 3 nem volt játszható. Utóbbi esetében valahol érthető is a dolog, hiszen a megjelenési dátum még nem túl konkrét – valószínűleg a következő E3-on is bemutatják. Igen érdekes, hogy a Konami a második résszel kapcsolatban (és a kibővített Xboxos verzióval kapcsolatban is) azt próbálta elhitetni velünk, hogy a Silent Hilleknek vége, a sztori befejeződött. A jó eladások után azonban átfésülték az egészet, és találtak még néhány elvarratlan szálat – ezeket az új főszereplővel, egy miniszoknyás-shotgunos lánykával kell elsimítanunk. Még félelmetesebb, még obszcénebb, még undorítóbb szörnyek várnak ránk – még nem volt olyan játék, ami kivívta volna magának az Adults Only (ez eggyel a „csak 18 éven felülieknek" szint felett van) minősítést, de a Konami már meglehetősen közel jár ehhez a kétes elismeréshez. Persze nem csak ez lesz a lényeg, hanem az új fejtörők, valamint a történet, ami valószínűleg meglehetősen elvont lesz.







BREATH OF FIRE 5

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **PS2 2003. ELEJE (NTSC)**

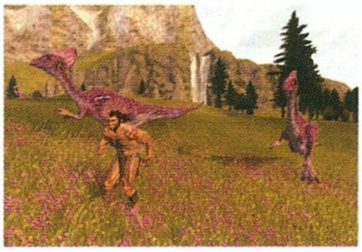
A Capcom 1993-ban indult sorozatának ötödik része várhatóan jövő nyáron érkezik el Európába, de a japán megjelenési dátum már közeledik, ráadásul videóformában az E3-on is bemutatták, igaz, japánul. Egyre több információt szivárogtatnak ki a fejlesztők, például bejelentették azt a senkit nem meglepő tényt, hogy a főhőst Ryunak hívják (mint eddig mindig). Ryu egy föld alatti városban, Shelterben él, mert a felszínt teljesen elpusztították a különböző környezeti katasztrófák. Egy nap elhatározza, hogy felmerészkedik a tiltott területre – itt természetesen megszámlálhatatlan menynyiségű szörny, néhány új barát és legalább 50 órányi játékidő vár rá és az őt irányító játékosra. A karakterek a népszerű cel-shading eljárással készültek, a hátterek viszont normálisan vannak feltextúrázva – a Capcom szerint ez „izgalmat és feszültséget teremt", nekünk kissé furcsa volt. A játék egyfelől igen nehéz lesz (végül is egy idegen világban kell kalandoznunk, mindenhonnan szörnyek egész ármádiái rontanak ránk, a fő célunk pedig a túlélés lesz), másfelől azonban könnyű, mert ha elhalálozunk, akkor a játékot újrakezdhetjük a fejlettebb karakterrel, azaz mindazokkal a tárgyakkal és tulajdonságokkal, amikkel halála pillanatában rendelkezett. Szintén újítást jelent, hogy mi is meglephetünk egy szörnyet, mégpedig úgy, hogy csata előtt különböző csapdákat helyezhetünk el a harcmezőn.



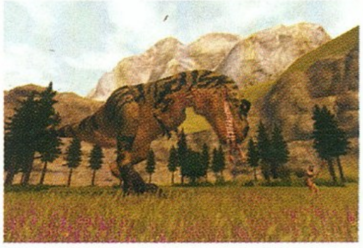


B.C.

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **INTREPID**
MEGJELENÉS **XBOX 2003.**



A B.C. Peter Molyneux aktív közreműködésével készül, és várhatóan a jövő év egyik legnagyobb durranása lesz Xboxon. Az alapkoncepció egyszerű: egy őskori törzs vezetőjeként át kell vezetnünk embereinket minden gondon. Túl kell élnünk a telet, túl kell élnünk a dinoszauruszok támadását, túl kell élnünk egy agresszív majomhorda közeli letelepedését – tehát „csak" életben kell maradnunk. Az irányítás nagyon egyszerű, kicsit talán a Pikminre hasonlít: ha valakitől akarunk valamit, akkor meg kell fognunk, elvinni a célhoz, majd rá kell arra mutatnunk. Az ősember ilyenkor megpróbálja kitalálni, hogy mit is akarunk – de ez függ attól is, hogy milyen a személyisége, mit csinált eddigi életében. Ha egy nőt viszünk egy dinótojáshoz, akkor az ételt készít belőle, ha egy öreget, ak-



kor az elkezdi tanulmányozni, és megtanítja a fiatal lányokat, hogy hogyan kell ebédet csinálni belőle. Ha egy vacsorát készítő nőt viszünk oda a tűzhöz, akkor az megpróbálja kitalálni, hogy hogyan készíthet sült húst, ha néhány harcost, akkor azok elmesélik – illetve amíg ki nem alakul a szókincsük, addig elmutogatják – egymásnak, hogy miként kell leölni ezt vagy azt a vadat. Mindehhez egy meglehetősen teljes őskor-szimuláció jár: a dinoszauruszok vándorolnak, a húsevők megpróbálják becserkészni a legelő, békés állatokat, a földön nyúlodúk és hangyabolyok vannak (több ezer hangyával, amelyek teszik a dolgukat!). És persze a grafikát is illik megemlíteni, a B.C. talán a legszebb a készülő konzolos játékok közül.

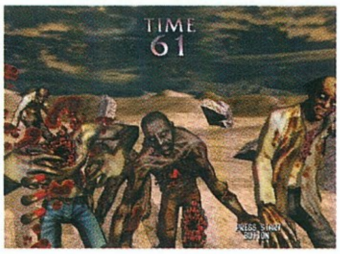


HOUSE OF THE DEAD 3

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **WOW ENTERTAINMENT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. TÉL NTSC**

Az E3-on a Sega csak zárt ajtók, biztonsági őrök, pitbullok és barikádok mögött volt hajlandó bemutatni a „nagyközönségnek" a House of the Dead Xboxos verzióját. Az első képek még cel-shading eljárással készített zombikat mutattak, ezt azonban mára kicserélték sokkal életszerűbb modellekre – az ok egyértelmű, így már sokkal komorabb, félelmetesebb lett a program. A fejlesztők egy interjúban azt nyilatkozták, hogy ez lesz a leghosszabb konzolos lövöldözős játék, hiszen pályából is akad jócskán, ráadásul rengeteg elágazás lesz – összesen ötféleképpen fejeződhet be a történet. Ezúttal csak egyetlen fegyverünk lesz, a shotgun, aminek következtében nagyobb tömegben mészárolhatjuk az ellenfeleket, mint eddig bármikor – a játék persze legalább olyan véres, mint az eddigi részek. Életerőnk nem lesz, a szinteket időre kell befejezni – ha megsérülünk, akkor néhány másodpercet veszítünk. A játék egyébként alkalmazkodik hozzánk: ha jól játszunk, akkor több zombi jön, ha gyengébbek vagyunk, akkor csökken a kihívás. A HotD3 megjelenésének idején kétféle fénypisztoly is kapható lesz az Xboxhoz, és a sorozat többi részéhez hasonlóan ketten is nekivághatunk a kalandnak.





PSYCHONAUTS

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **DOUBLE FINE**
MEGJELENÉS **XBOX 2003. ELEJE NTSC**





A Psychonauts egy igazi veterán első konzolos játéka – Tim Schafer olyan (PC-s) játékokkal lett világhírű, mint a Day of the Tentacle, a Full Throttle vagy a Grim Fandango. Új programja ugyanolyan elborult humorral rendelkezik, mint azok, ám ezúttal nem egy kaland-, hanem egy platformjátékról van szó. Egy Raz nevű mentális képességekkel rendelkező fiút kell irányítanunk, akinek minden álma, hogy csatlakozhasson a Psychonauts nevű elit kommandóhoz. A játék egy nyári táborban indul, Raz azt veszi észre, hogy valakik elrabolták társait, ezért aztán nekilát, hogy kiszabadítsa őket. A játék 16 pályája az elrabolt srácok agyában játszódik, a célunk az lesz, hogy eljussunk a belső Énhez – persze ez nem lesz könnyű, mert minden figura egy könyvre való agyi defektussal rendelkezik: az egyik Napóleon öccsének képzeli magát, egy másik meg azt hiszi, hogy mindenki összeesküdött ellene. Ellenfeleink a démonok mellett az adott szereplő félelmeit jelenítik meg, ellenük a harcot speciális képességeinkkel vehetjük fel, a legegyszerűbb támadástól – Psi-Blast – kezdve a levitáción és a telekinézisen át a láthatatlanságig és a tűzgyújtásig, úgyhogy az elénk táruló akadályokat többféleképpen is leküzdhetjük. A grafika ugyan egyelőre nincs a legjobbak között, de az biztos, hogy az egyedi humor miatt érdemes lesz odafigyelni erre a játékra.

DINO CRISIS 3

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM** MEGJELENÉS **XBOX 2003. ELSŐ FELE NTSC**



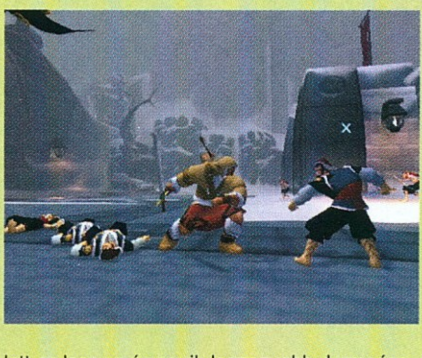
A Capcom meglehetősen nagy titokban tartotta eddig a tavalyi E3-on bejelentett Dino Crisis 3-at, de egy japán Microsoft sajtókonferencián végre bemutatták a nagyközönségnek a programot. Túl sok információt egyelőre nem közöltek a játékról, azt az őszi Tokyo Game Show-ra tartogatják, de azért így is sikerült pár dolgot megtudni. A legfontosabb talán az, hogy hőseink (több karakter közül lehet választani) egy hatalmas űrhajón irtják a dinoszauruszokat – és az elmondottakból azt is leszűrhettük, hogy a hajó maga is intelligenciával bír! Néha megváltoztatja magát, hogy megnehezítse dolgunkat: falak tűnnek elő a semmiből, az ajtók áthelyeződnek máshová, vagy egy korábban megtisztított szobába immár folyosó nyílik egy dinókeltetőből. Karakterünk alapfegyvere egy különös cucc lesz: körülbelül tíz fénylő gömböt tudunk vele kilőni, amik követik a célpontot, és leszívják az erejét. Ha ez megtörtént, akkor visszatérnek hozzánk – viszont amíg éppen „szívnak", addig védtelenek vagyunk. Szintén alapfelszerelés lesz a jet-pack, ezt nemcsak a magasabb akadályok leküzdésére lehet használni, hanem harcban is, a manőverezéshez.





THE MARK OF KRI

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **SCEA SAN DIEGO**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR NTSC**



A Mark of Kri a Sony egyik nagy titokban tartott játéka volt, az E3-on ugyan kiállították, viszont a kapott sajtóanyagon egyetlen szót sem szóltak róla. A Sony reményei szerint a Getaway és a Sly Copper mellett ez lesz az év egyik legnagyobb durranása. Egy Rau nevű szótlan harcost kell irányítanunk, akinek hat rúnát kell összeszednie, hogy megmentse a világot – őt egy Kuzo nevű varjú kíséri, akit bármikor előre küldhetünk, hogy felderítse az előttünk álló akadályokat. A fejlesztők szerint a játék irányítása az elkövetkezendő években mintául fog szolgálni száznyi programnak – abban igazuk is volt, hogy ritka könnyen lehetett legyőzni a ránk támadókat. A megoldás egyébként elég egyszerű: a jobb karral egy kis sugarat irányítunk, amivel megjelölhetjük ellenfelünket – ilyenkor a feje felett megjelenik egy gomb, és azt lenyomva őt támadjuk. Ez ugyan nem hangzik valami nagy dolognak, de így tényleg erőfeszítés nélkül lehetett végezni több szörnnyel, Rau a gombnyomások hatására cikázik a harcmezőn, és mindenkit lecsap. Mivel harmincféle módon üthet oda a három fegyverével (kard, szigony, balta), ezért a küzdelem mindig változatos volt. Hozzánk elvileg kora ősszel érkezik el a program.

TORK

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **TIWAK**
MEGJELENÉS **XBOX 2003. ELSŐ FELE NTSC**



A Tiwak, noha egy új brigád, tapasztalt fejlesztők alkotják; nagyrészt a Rayman első részének alkotóiból áll. Tork egy fiatal neandervölgyi srác, aki egyik nap arra ér haza, hogy szeretteit lemészárolták és barlangját teljesen feldúlták. Ettől persze bepipul, és innen már semmi sem állíthatja meg: az életét tönkretevő varázsló, Orgus után indul. Balszerencséjére a mágus könnyedén ugrál az időben, ezért nekünk is az lesz a célunk, hogy Orgus követőinek aprítása közben életben hagyjunk valakit, aki képes minket ellenfelünk után küldeni. Három korszakot – kőkor, középkor és az iparosodás kora – járhatunk be, némelyiket többször is, több mint húsz pálya lesz. A fejlesztők célja, hogy az akció folyamatos legyen – Torkot szinte szünet nélkül támadják meg a legkülönfélébb lények. Alapfegyverünk egy bola lesz, de azt nem fogjuk tudni dobálni, Tork csak csapkodni fog vele. Van egy különleges képessége is a srácnak, mégpedig az, hogy képes átváltozni háromféle állattá – yeti alakban falrepesztőeket üthetünk, tatuként szinte minden csapást el tudunk viselni, míg szárnyas mókusként kisebb távokat le tudunk küzdeni a levegőben suhanva.



TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **STUDIO GIGANTE**
MEGJELENÉS **XBOX 2003. ELSŐ FELE NTSC**

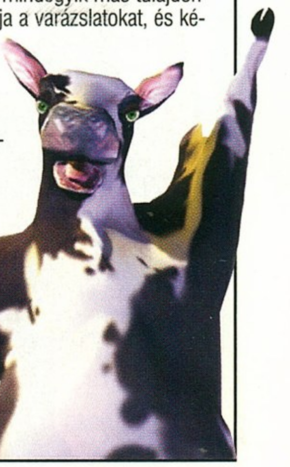


Az eredeti Mortal Kombat két fő alkotója közül az egyik, John Tobias (Ed Boonnal együtt voltak a névadói a sorozat Noob Saibot nevű titkos karakterének) néhány éve elhagyta a Midwayt, alakított egy új fejlesztőcsapatot és új játék készítésébe tetszett. A Tao Feng a reményei szerint megreformálja a verekedős játékokat, például azzal, hogy a karakterek maradandó sebeket okozhatnak a másiknak. A durvább ütések után véraláfutások alakulnak ki, az esésektől koszos lesz a figurák bőre, ha pedig sokszor sikerül megsorozni egy testrészt, akkor az el is törhet. Minden karakternek négy kí-képessége lesz, továbbá gyógyíthatják is magukat. A kí-képességek igen látványos támadások, amolyan Mortal Kombat-stílusban: megreped a föld és előtör a láva, vagy éppen valaki savat köp. Ezeket úgy használhatjuk, hogy feltöltünk egy kis mércét a sikeres normál kombóinkkal. Nem lesz időkorlát, vagy több kör a programban, minden harc addig tart, amíg valaki végleg ki nem nyúlik. Három életerőcsík lesz, ha az egyik kiürül, akkor egy kis jelenetet nézhetünk végig (megszédül a figura, vagy alig tud felkelni a földről, a másik persze eközben rendesen beszól neki), majd folytatódik az összecsapás. A pályákat teljesen szétzúzhatjuk, a játékteremben minden gépet felboríthatunk, a házban harcolva pedig szobáról szobára lehet haladni, akár a zárt ajtókon keresztül is áthajigálhatjuk ellenfeleinket.

BLACK & WHITE NEXT GENERATION

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS**
FEJLESZTŐ **BLACK WHITE STUDIOS**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2003. ELSŐ FELE NTSC**

Amikor PC-n tavaly megjelent Peter Molyneux játéka, a Black & White, rengeteg díjat nyert és egyből szóba került egy konzolos verzió elkészülte. Eredetileg PSX-re és DC-re kezdték meg a fejlesztést, de az utóbbi verziót lelőtték, az előbbi pedig igen közel áll ehhez (ugyan az E3-on közölték, hogy már bármelyik pillanatban megjelenhet, de tavaly is ugyanezt mondták). Végül a PS2 és az Xbox mellett döntöttek, és most zárt ajtók mögött be is mutatták az egyelőre Next Generation alcímmel futó programot. Az eredeti változatban istent játszottunk, és egy lényt, egy lassan tanuló kedvencet is pátyolgattunk. A konzolos változatban ezzel szemben közvetlenül a lényt kell vezérelni, így taníthatjuk. Összesen öt szigetet járhatunk be, és mintegy 30 különböző lényt próbálhatunk ki, természetesen mindegyik más tulajdonságokkal rendelkezik: van, amelyik elsőre megtanulja a varázslatokat, és később akár magától használja őket, és van, amelyiknek szinte mindennap meg kell mutatni ezeket, mert képtelen bármit is megjegyezni. Kétféle emberünk lehet, az egyik a faluban ügyködik (fát vág, tehenet legeltet, búzát öntöz), a másik bennünket követ, és imáival varázserőnket növeli.

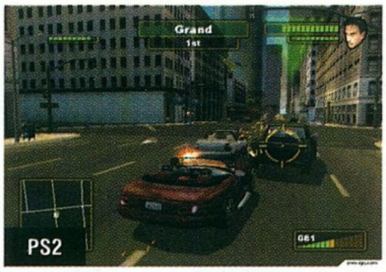


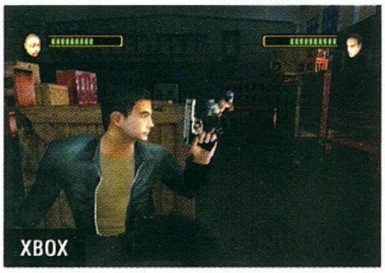


PS2

TRUE CRIMES STREETS OF LA

KIADÓ **ACTIVISION**
FEJLESZTŐ **LUXOFLUX**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2003. ÁPRILIS NTSC**





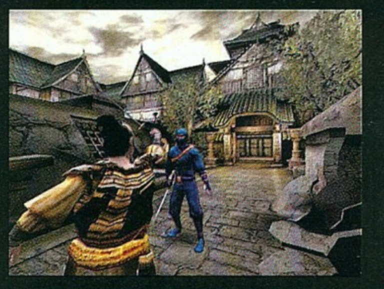
Nemcsak a Sony irigyelte meg a GTA3 elsöprő sikerét (eddig hatmilliót adtak el belőle PS2-n), és kezdett bele egy klón gyártásába (oké, a Getaway készítése már a GTA3 megjelenése előtt kezdődött, de azért elég sok ötletet vettek át belőle), hanem az Activision is. A Vigilante 8 készítői kitettek magukért, kapásból lemodellezték Los Angeles utcáinak 50%-át. Ez meglehetősen durva dolog, az E3-on a fejlesztők azzal szórakoztak, hogy az érdeklődő újságírók bemondták a szállodájuk címét, és aztán elnavigáltak oda – és ami igazán durva, hogy alig néhány motel nem volt benne a játékban. A program egy hatalmas koppintásegyveleg: alapból ugye ott van a GTA 3 a maga bájával – a város tele van bandatagokkal, bárkit kirakhatunk a kocsijából, és kétszázzal repeszthetünk a 91-es főúton, akár forgalommal szemben is. Ha megérkeztünk a küldetésünk helyszínére (egy kínai-amerikai zsarut, Nick Kangot kell az orosz és a kínai bűnszövetkezetek ellen győzelemre vinnünk), akkor jön a Max Payne-rész, a már unalomig ismert időlassításos-vetődős lövöldözéssel, és a szétlőhető környezettel. Ha fegyver nincs, akkor a keleti filmekből ismert karatézás jön: mindig csak egy ellenfél jön ránk, a többiek addig a háttérben ténykednek – természetesen alapmozdulat a székkel történő fejbe vágás, illetve az üvegekkel teli asztalra történő erőteljes dobás. Mindezt fejeljük meg egy Duke Nukem-szerű attitűddel bíró főhőssel, és kész a True Crimes – ha a grafikán még fejlesztenek kicsit, biztos befutó lesz!

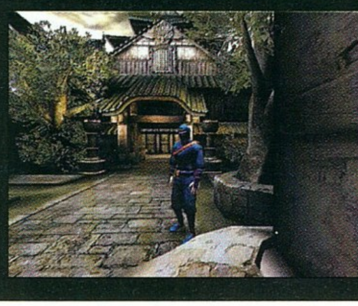
LAST NINJA

KIADÓ **SIMON & SCHUSTER**
FEJLESZTŐ **STUDIO 3**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. TÉL NTSC**



A Last Ninja név ismerősen csenghet mindenkinek, aki a C64-es fénykorában már játszogatott. A három részt megért sorozat elképesztő siker lett, többmilliós eladásokat produkált, ami akkoriban szinte elképzelhetetlennek számított. Az akkori fejlesztők (kiegészülve néhány ifjú titánnal) a folytatáson dolgoznak, ami természetesen eléggé elüt a korábbi epizódoktól. A játékmenet leginkább az ezen számunkban bemutatott Way of the Samurai-ra emlékeztet, tehát nem feltétlenül a gyilkoláson van a hangsúly, néha célszerűbb lesz elkerülni az ellenfeleket, mint lemészárolni őket. Újítást jelent a ninja-mágia is, bár ezt egyelőre nem tudjuk hová tenni – azonkívül, hogy lesz ilyen is, nem lehet róla semmit sem tudni. A grafika leginkább az E3-on látott Bruce Lee-hez hasonlít (egyébként a kiállításon csak videó ment a Last Ninjából, kipróbálni sajna nem lehetett), tehát túl nagy durranásra nem kell számítani. A programban fontos szerepe lesz Makrin nevű tanítónknak, aki a játék elején elmagyarázza az alapokat, de ha nagyon elakadunk, akkor később is megidézhetjük, hogy húzzon ki minket a slamasztikából.

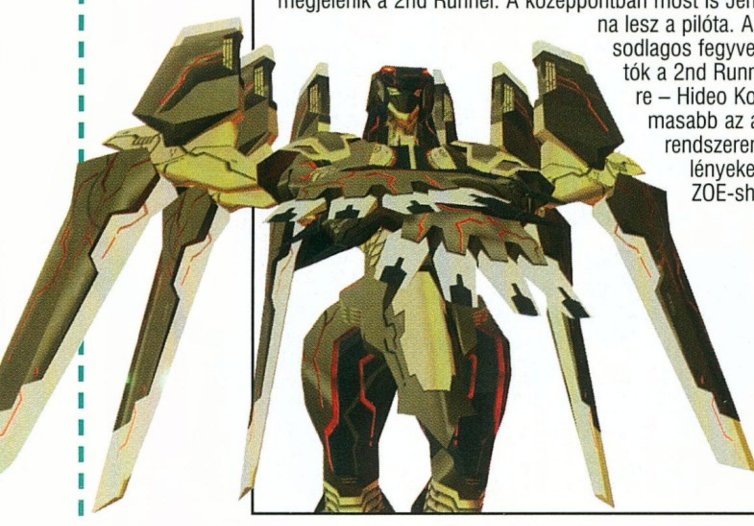




ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KCEJ** MEGJELENÉS **PS2 2003. TAVASZ NTSC**

Már amikor tavaly végigjátszottuk a ZOE első részét (Playtime! 2001/10), sejtettük, hogy nem maradunk folytatás nélkül, hiszen hőseink a játék végén a marsi háborúba készülődtek beleavatkozni. Ezt szerencsére Hideo Kojima is így gondolta, így jövőre (Japánban talán már idén) megjelenik a 2nd Runner. A középpontban most is Jehuty, a mech áll, de idegesítően nyavalygó hősünk eltűnt, helyette egy Dingó nevű katona lesz a pilóta. A második rész elkészítésekor a „mindenből több kell" elvet használták, rengeteg új másodlagos fegyver, öt új ellenfél (meg persze néhány főellenség), és sokkal változatosabb pályák találhatók a 2nd Runnerben. Szintén újítás, hogy ezúttal sokkal több ellenféllel vehetjük fel a harcot egyszerre – Hideo Kojima (aki ezúttal „csak" producer) elmondása szerint így sokkal élvezetesebb és izgalmasabb az akció. Mivel ehhez a régi nézet nem felelt volna meg, az elmúlt egy évben a kamerarendszeren dolgoztak, és még jelenleg is fejlesztgetik, hogy ne maradjunk le semmi érdekesről. A lényeket ezúttal is Yoji Shinkawa tervezi, azonban egy cel-shadinghez hasonló effekttel (ők ZOE-shadingnek nevezik) az anime-okhoz váltak hasonlóvá, azaz sokkal kevésbé életszerűek.







MEGJELENÉSEK

PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

Sega Sports Tennis	30.júl	Sega	★★★★



Akira Psychoball	30.júl	AIA USA	★★
The Mark of Kri	30.júl	Sony	★★★★★
Conflict Zone	01.aug	Ubi Soft	★
NCAA College Football 2K3	06.aug	Sega	★★★
NFL Blitz 20-03	12.aug	Midway	★★
Madden NFL 2003	13.aug	Electronic Arts	★★★★
NFL Gameday 2003	13.aug	Sony	★
NCAA GameBreaker 2003	13.aug	Sony	★
Street Hoops	13.aug	Activision	★★★★



Mat Hoffman's Pro BMX 2	13.aug	Activision	★★★★
Fisherman's Bass Club	13.aug	Agetec	★★
Jimmy Neutron Boy Genius	13.aug	THQ	★★
Armored Core 3	15.aug	Agetec	★★★
H2Overdrive	16.aug	Crave	★★
NFL QB Club 2003	16.aug	Acclaim	★

USA GC megjelenés



Smuggler's Run Warzones	23.júl	Take-2	★★★★
UFC: Throwdown	23.júl	Crave	★★★
Top Gun: Combat Zones	23.júl	Titus	★★
Barbarian	23.júl	Titus	★★
Aggressive Inline	06.aug	Acclaim	★★★★
Freekstyle	06.aug	Electronic Arts	★★★★
Disney's Magical Mirror	12.aug	Nintendo	★
Beach Spikers	13.aug	Sega	★★★
Capcom vs. SNK 2: EO	15.aug	Capcom	★★

USA XBOX megjelenés



Crazy Taxi 3: High Roller	23.júl	Sega	★★★
Barbarian	23.júl	Titus	★★
Totaled!	30.júl	Majesco	★★
Aggressive Inline	30.júl	Acclaim	★★★★
GunMetal	30.júl	Rage	★★★★



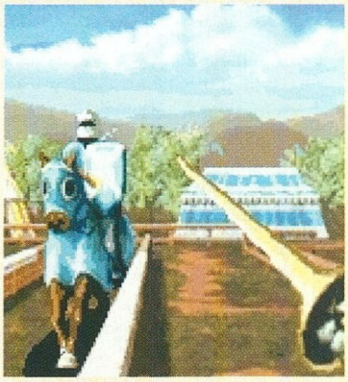
Enclave	30.júl	Swing	★★★★★
Street Hoops	13.aug	Activision	★★★★
David Beckham Soccer	13.aug	Rage	★★
Mat Hoffman's Pro BMX 2	13.aug	Activision	★★★

EU PS2 megjelenés



Gran Turismo Concept	19.júl	Sony	★★★★
Prisoner of War	19.júl	Codemasters	★★★
Men in Black 2: Alien Escape	19.júl	Infogrames	★★
International Cue Club	19.júl	Midas Interactive	★
Star Trek Voyager: Elite Force	26.júl	Activision	★★
Lego Football Mania	26.júl	Electronic Arts	★★
Antz Extreme Racing	26.júl	Empire	★★
Premier Manager 2002	09.aug	Infogrames	★★★★
Freekstyle	09.aug	Electronic Arts	★★★★
Pryzm Chapter 1: The Dark Unicorn	09.aug	TDK	★★
Master Rallye	09.aug	Microids	★★

USA GBA megjelenés



Defender of the Crown	25.júl	Metro 3D	★★★★★
Smuggler's Run	27.júl	Destination Software	★★★
Medal of Honor: Underground	27.júl	Destination Software	★★★
Top Gun: Firestorm Advance	30.júl	Titus	★★
xXx	30.júl	Activision	★
BattleBots	05.aug	Majesco	★★
Agressive Inline	08.aug	Acclaim	★★★
Disney's Magical Quest	12.aug	Nintendo	★★★
Duke Nukem Advance	13.aug	Take 2	★★★★
Mat Hoffman's Pro BMX 2	13.aug	Activision	★★★

TOPLISTÁK

■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Shikigami No Shiro...

Ebben a hónapban amerikai adatokat nem tudunk prezentálni, mert szokásos forrásunk a nyárra tekintettel beszüntette működését. Ebben a hónapban a jenkik ízlése helyett a japánokét vizsgáljuk meg jobban, az eddigi PS2-es játékok közül mutatjuk be a boltba kerülést követő első héten a legnagyobb példányszámban elkelteket.

■ JAPÁN LEGGYORSABBAN FOGYÓ PS2-JÁTÉKAI

(Az első heti eladások alapján)

1	Final Fantasy X	EA Square	1.831.843



2	Onimusha 2	Capcom	644.503
3	Onimusha	Capcom	596.866
4	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	482.598
5	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	462.172
6	Kingdom Hearts	EA Square	415.910



7	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	405.016
8	Mobile Suit Gundam: Federation vs Zeon	Bandai	394.950
9	Super Robot Taisen Impact	Banpresto	394.508
10	Devil May Cry	Capcom	393.272

■ Japán toplista

2002. június 24-30.



1	Golden Sun: The Lost Age	Nintendo	GBA
2	Kengo II	Genki	PS2
3	One Piece Grand Line Adventure	Bandai	GB
4	The Alchemist of Guramnat	Gust	PS2
5	Popolocrois Story III	Sony	PS2
6	.Hack vol. 1: Infection	Bandai	PS2
7	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
8	Gun Survivor 3: Dino Crisis	Capcom	PS2
9	Pop n' Music 6	Konami	PSX
10	Victorious Boxers: Champ. Version	ESP	PS2
11	Housin Engi 2	Koei	PS2
12	Dragon Quest Monsters 1 & 2	Enix	PSX
13	Shaman King: Spirit of Shaman	Bandai	PSX
14	Hamster Tarou 3: The Grand Love Adv.	Nintendo	GBA
15	Shikigami no Shiro	Taito	PS2
16	Shin Combat Choro Q	Takara	PS2
17	2002 FIFA World Cup	EA Square	PS2
18	Bomberman Generation	Hudson	GC
19	Tokimeki Memorial: Girl's Side	Konami	PS2
20	Famista Advance	Namco	GBA

■ ANGOL toplista

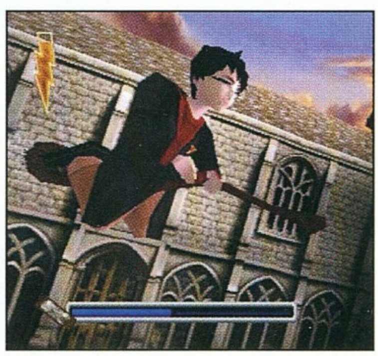
2002. június 30 - július 6.



1	Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	PS2
2	Spider-Man	Activision	PS2, GC, Xbox
3	Grand Theft Auto 3	Take 2	PS2
4	V-Rally 3	Infogrames	PS2
5	Smash Court Pro Tennis	Namco	PS2
6	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts	PSX, PS2, GC, Xbox
7	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	PS2
8	007: Agent Under Fire	Electronic Arts	PS2, GC, Xbox
9	Final Fantasy X	Squaresoft	PS2
10	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PSX, PS2, GC, Xbox
11	Gran Turismo 3	Sony	PS2
12	Pikmin	Nintendo	GC
13	Super Smash Brothers Melee	Nintendo	GC
14	Max Payne	Take 2	PS2, Xbox
15	Harry Potter ...	Electronic Arts	PSX, GBA, GBC
16	LMA Manager 2002	Codemasters	PSX, PS2
17	Pro Evolution Soccer	Konami	PS2, GC, Xbox
18	Vampire Night	Namco	PS2
19	Halo	Microsoft	Xbox
20	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	GC



■ Tokimeki Memorial Girl's Side - PS2



■ Harry Potter... - PSX



PLAYTEST

2002 AUGUSZTUS



Stuntman



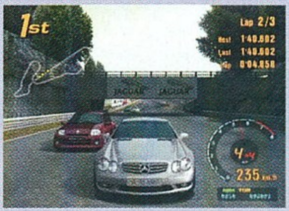
Way of the Samurai



Pikmin



Cel Damage



Gran Turismo Concept



UFC Throwdown

STUNTMAN

AZ AKCIÓFILMEK VALÓDI HŐSE

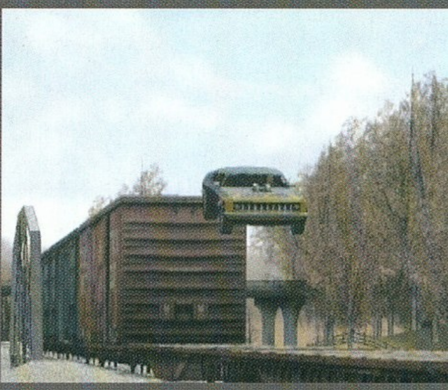
TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ INFOGRAMES/ATARI FEJLESZTŐ REFLECTIONS MEGJELENÉS 2002.06.25 NTSC 2002.09.06.PAL

Amikor a PlayStation megjelent, a Reflections fejlesztőgárdája egy mára már klasszikussá vált címmel örvendeztette meg a nagyérdeműt: ez volt a Destruction Derby, az első autós játék, amiben ripityára lehetett törni a járgányokat. Az angol cég 1999-ben azután ismét egy olyan játékkal jött ki, amit a legtöbb játékosnak aligha kell bemutatni: a Driver – ami időközben már sorozattá avanzsált – egy gengsztertörténet autós üldözéseit dolgozta fel, hihetetlenül profi módon. Hatalmas városokat hoztak létre, és azokat hamisítatlan benzinfalókkal népesítették be. Nyilvánvaló volt, hogy PS2 hardverével a Driver alkotói valami nagy durranásra készülnek. Ha úgy tetszik, a Stuntman „személyében" most összeházasították a két sikerjátékukat: ismét romhalmazzá varázsolhatjuk az autónkat, de ezt nem holmi arénákban tehetjük, hanem létező nagyvárosok közepén – tudniillik autós kaszkadőrnek állhatunk be. Kedvcsinálónak mindjárt a lemez behelyezése után igazi videófelvételeket tanulmányozhatunk néhány régebbi és újabb mozifilmből: tényleg hihetetlen, hogy egyesek milyen hajmeresztő mutatványokat képesek megoldani. Kiugratni többemeletnyi magasságból, vagy palacsintává lapítani egy kocsit, és még túl is élni a dolgot? A moziban ülve gyakran legyintünk: „ugyan már, ilyet láttunk tucatnyi más hollywoodi filmben is". Csak épp elfelejtünk egy dolgot, amit nagyon találóan a játék mottójául mellékeltek az alkotók: „Minden nagyszerű mozi-trükk mögött van egy ember, aki azt valóban megcsinálta." Ezúttal mi leszünk az a bizonyos ember.

Egyes csapó!

Virtuális kaszkadőrként az életünket ugyan nem kell kockáztatnunk, viszont más szempontból megnehezítik a dolgunkat: annyiban igencsak elrugaszkodik a valóságtól a játék, hogy minden jelenetet egyben vesznek fel. Csakis a tökéletes munka üti meg a mércét: hiába csinálunk mondjuk egy gyönyörű dugóhúzó ugratást a jelenet végén (halálpontosan talpra érkezve), mert ha netán kihagytunk két egyszerűbb előzést a felvétel legelején, plusz nem szakítottunk át egy kerítést, amit át kellett volna, akkor szépen visszaparancsolnak minket a kiindulóponthoz, s várhatunk a következő csapóra.

Az ilyesfajta kaszkadőri munka bizony roppant megerőltető, hiszen az egyik hiba magával hozza a másikat. Ha egyszer kizökkentünk a jelenet ritmusából, szinte biztos, hogy nem találunk vissza. Előzés közben karambolozunk? A következő megelőzendő kocsi azalatt már árkon-bokron túl jár! Ráadásul nem csak az időbeli differenciák kellemetlenek, hanem az ideális útvonaltól való eltérések is. Amennyiben kicsit odébb megyünk az előre elképzelttől, belemehetünk egy gödörbe, az megdobja a kocsit, kipörögnek a kerekek (azaz nem gyorsulunk), s máris kész a baj. Elvégre ha történetesen két egymással szembe haladó vonat előtt kell az utolsó másodpercben áthaladni, akkor egy másodperc késés egy totálkáros kocsit (és egy biztosítási csekkel vigasztalódó víg özvegyet) eredményez. A filmes stáb csupán annyit hajlandó könnyíteni a dolgunkon, hogy az egyes mutatványok határideje nincs előre lefixálva, vagyis amikor áthaladtunk bizonyos ponton, csak akkor indulnak el a vonatok/kamionok, dőlnek le hatalmas gyárkémények, és így tovább.



■ Vonattal gyorsabb – főleg ha autóval szállunk fel

A játékban szereplő filmek természetesen kitalált alkotások, de nem nehéz rájönni, mikről mintázták őket. Amikor az USA valamelyik déli államában, holmi alkoholcsempészekről szól a műremek, az alighanem a Hazárd megyében is játszódhatna, vagy említhetjük a kémsztorit, ahol snowmobilon (is) száguldhatunk, ami seróból egy James Bond filmet juttat az ember eszébe. Természetesen ahány film, annyi forgatási helyszín van, így Londonból indulunk, aztán jön a vidám délvidéki élet, minekután Bangkokba utazunk, majd az Alpokba megyünk síelni, Egyiptomban egy II. világháborús film forgatásán veszünk részt, végül Monacóban kapunk munkát. Az egyes epizódok 3-5 felvételből állnak, s térben és időben szépen elkülönülnek – főként hogy két filmforgatás között mindig valamilyen kaszkadőrshowra invitálnak bennünket. Az ilyen bemutatókon egészen agyament dolgokat művelhetünk: dominók módjára orrukra állított kocsikat döntögethetünk el, egy roncsokból álló torony legtetejét kell „csont nélkül" letarolnunk, avagy több tucat buszt ugrathatunk át, és efféle bohóságokat kell elképzelni.

A játék prezentációja már eleve olyan, mintha egy forgatáson lennénk: nemcsak a stábot és annak kellékeit láthatjuk az út mentén, hanem még a számlálót is a „munka kópián" – vagyis a képernyőn. Jóllehet az időkód aktuális állásánál sokkal fontosabbak a felül látható kijelzők. Egy folyamatosan telítődő zöld csík azt mutatja, mennyit haladtunk előre az aktuális jelenetben. Félreértés ne essék: az egyes szakaszok nem a megtett út mennyiségét jelölik, hanem az egyes trükköket és azok jelen-



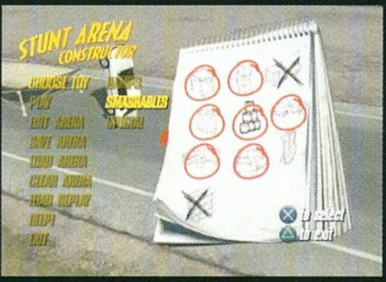


Stunt Arena Constructor

Attól függően, hogy a kamerák előtt milyen jól végezzük a dolgunkat, a karrierünk során számos „csecsebecsét” nyerhetünk, melyeket a Stunt Arénában tudunk hasznosítani. (Amíg nem csináltunk karriert, addig igen szegényes ott a választék.) Ez az önálló üzemmódként szereplő lehetőség tulajdonképpen egy pályaszerkesztő: egy jókora stadionban pakolhatunk le mindenféle rámpákat, szét-



törhető cuccokat (faládákat vagy autóroncsokat), és speciális kaszkadőreszközöket (mint mondjuk egy tűzkarikát). Mindhárom kategóriában 10-12 tárgy nyitható meg, továbbá autókat is nyerhetünk, amelyekkel a saját kaszkadőr bemutatónkon elindulhatunk. Lehetséges mutatványok kész tárháza vár itt ránk, úgyhogy érdemes próbálkozni. A legképtelenebb akadálypályákat állíthatjuk össze, amiket természetesen el is menthetünk, s odaadhatunk a haveroknak kipróbálni. Némi üröm az örömben, hogy ezekhez a pályákhoz követelményeket viszont nem lehet meghatározni, s konkrét feladatok nélkül eredményeket sem lehet nyilvántartani hozzájuk.





■ Az utolsó megbeszélések a rendezővel

tőségét. Amennyiben például fel kell ugratnunk egy kamion platójára, az már önmagában is betölti a csík 20%-át. Ha nem sikerül, akkor az a 20% pirosra színeződik. A pirosak mennyiségéből folyamatosan nyilván tarthatjuk, mennyit rontottunk már el. Ha esetleg nem látjuk értelmét a folytatásnak, úgy akár újra is indíthatjuk a felvételt, és nem muszáj megvárnunk, míg a legvégén közli a rendező, hogy újra kell venni az egészet. Felül a másik kijelző az autó épségét jelöli, noha ehhez nem igazán van szükség kijelzőre, hiszen igencsak rongyolódik a járgány: amikor már teljesen szabadon van a motor, nem meglepő, hogy a következő ütközésnél beadja a kulcsot.

Alapvetően kétféle jelenet létezik: üldözés és őrült száguldás. Előbbinél az a kritérium, hogy láthatáron belül maradjon a cél, míg utóbbinál sárga visszaszámlálókkal jelölt „kapuk” vannak a terepen, amelyeken határidőn belül kell áthajtanunk. Amennyiben nagyon elmaradunk a menetrendtől, úgy a rendező azonnal kiadja az „Újra!” parancsot.

A főnökünk rádión tartja velünk a kapcsolatot. A kívánságai gyakran eléggé speciálisak: az előzéseknél például nem mindegy, melyik oldalról előzünk, s esetenként az sem, hogy milyen közel megyünk a másik kocsihoz. A szóbeli utasítások mellett szerencsére nagyon egyértelmű ikonok is segítenek: sárga ábra mutatja a kérdéses jármű mellett, hogy neki kell-e koccanni, meg kell-e előzni, vagy bele kell-e hajtani. Az áttörendő üvegfalakra vagy kerítésekre hasonlóképp felhívják a figyelmünket, és természetesen azok a területek is kijelölésre kerülnek, ahol meg kell állnunk, vagy egy kézifékes megfordulást kell rögtönöznünk, netán valami még speciálisabb dolgot kell művelnünk.

A munkaeszköz

A járművek hangja és külalakja kivételesen „ütős”. (A márkanevek nincsenek megemlítve, de nagyon is felismerhető, hogy valós típusokról lettek mintázva.) A hamutartóig bezárólag minden ki van dolgozva rajtuk, és igen hatásos belső nézet is akad. Ami pedig minden képzeletet felülmúl, az az autók különféle menettulajdonságai. A Driver alkotóitól azt már megszokhattuk, hogy lomha mozgású amerikai benzinfalókat tökéletes élethűségben tudják reprodukálni, most ezt megfejelve mindenféle járművet a „kezünk alá adnak”, sportkocsitól vagy dzsiptől kezdve egészen a Tuk Tukig – vagyis a háromkerekű bangkoki taxiig. Utóbbi esetében például frankón érezni lehet, ha túlspilázunk egy kanyart, s az első kerék már kevés az ív megtartásához, és a jármű kezd kibillenni az egyensúlyából – aztán ha nem teszünk valami ellenintézkedést, fel is borul. Az a fránya első kerék ráadásul igen könnyen be tud szorulni, ha falnak ütközünk, s olyankor tolathatunk vissza. Igaz, mindez még semmi ahhoz képest, amikor a behavazott Alpokban kell helytállnunk egy snowmobilon. Nem elég, hogy ide-oda csúszkál a járgány, de a rendezőnek még



■ Kairó piaca erősen megsínyli a vezetési stílusomat

olyan elvárásai is vannak, hogy egy víkendház meghatározott ablakán törjünk be vele, avagy ugrassunk rá egy sárkányrepülőre a levegőben...

Ha kicsit edzeni szeretnénk magunkat a filmforgatásra, találhatunk a főmenüben egy Driving Games opciót. Itt mindenféle autós rutinfeladatokat kapunk, majd egyre komolyabb dolgokat. A hagyományos gyakorlópályán természetesen bóják kikerülése, illetve leparkolás a feladat – ahol zöld nyíl jelzi az utat, ott orral előre, ahol lila, ott háttal. Természetesen ezek a játékok is időre mennek.

Ami azt illeti, egy kis felkészülés sosem árt, mert talán már túlságosan is élethű a játék fizikája. Az alkotók külön büszkék rá, hogy ez az első játék, amiben a törmelék is aktív szerepet kap. A széttört útlezárások deszkái néha másodpercekig „utaznak” a motorháztetőn (itt semmi sem válik „köddé”), de rájuk is hajtha-

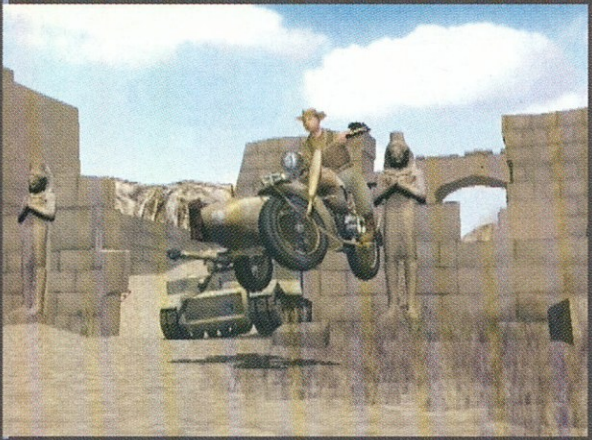


■ Sajnos a sárkányrepülős végül meglógott előlem

tunk. A szétforgácsolódott kerítésdarabok éppúgy a kerekek alá kerülhetnek, mint mondjuk egy leszakadó motorháztető, s ez némely esetben kifejezetten kényelmetlen. Azt is mondhatjuk, hogy ezzel egy véletlen faktort iktattak be a játékba. Teszem azt: halál pontosan hajtunk neki egy útjavításból hátramaradt homokkupacnak, de mivel az utat lezáró deszkák egyike pont beesik a kerék alá, az utolsó pillanatban irányt változtat a kocsi, s ez épp elég ahhoz, hogy féloldalasan ugrassunk, majd leérkezve jónéhányat bukfencezzünk...

A rendező

A jelenetek kidolgozása valóban akciófilmbe illő, minden másodpercben történik valami. Bár éppen ezért azt viszont hiányolhatjuk,



Indián János ezúttal egy motor nyergéből harcol a náci tankokkal



Agresszív rendőri intézkedés: a tengerbe fullasztás



Itt csak egy őrült taposna a gázba – no meg egy kaszkadőr

hogy miért nem magyarázzák el előre a tervet. Egy-egy felvétel legelején ugyan pár szóban elmondják, mire számíthatunk, de ott csak a kulcsjelenetek hangzanak el, s közben egy általános képet látunk a forgatás helyszínéről. Így gyakorlatilag az „éles" próbálkozások közben kell kitapasztalnunk, melyik kanyarban hol jön szembe egy autó, s hol milyen akadály vagy ugrató vár ránk, ez pedig természetesen rengeteg újrakezdéssel jár.

Az újrapróbálgatásokkal önmagában nem lenne gond, de ilyenkor a játék mindig töltöget, méghozzá nem is keveset. Ezek a holtidők nagyon bosszantóak tudnak lenni, noha arra épp megfelelnek, hogy gyorsan átgondoljuk, hol hibáztunk előzőleg, s ezért mire kell a következőkben koncentrálnunk.

Amikor már kívülről tudunk mindent, s mégis századszor kell egy jelenetet újra venni, néha óhatatlanul is felötlik bennünk a gondolat: biztos, hogy mi hibáztunk? Nem inkább a stáb más tagjai értek meg a kirúgásra? Gondolok itt a statisztákra, akik közül néhányan úgy számítják ki a dolgokat, hogy sehogyan sem jó. Például dől egy fenyőfa, amit át kéne ugratni, ám ha túl gyorsan megyünk, akkor pont nekiugrunk, ha meg túl lassan, akkor nem ugrunk elég nagyot. Egy istenverte favágó elszúrja az egész jelenetünket! Mentségéül szóljon, hogy nyilván a statisztákat is a rendező kommandírozza.

Bizony nem ártott volna, ha a játékhoz mellékelnek egy rongybabát, "Rendező" feliratú pólóban, mert az ember gyakran úgy érzi, szívesen képen törölné azt az idiótát, aki a kényelmes székéből rádiózgatva egészen hajmeresztő dolgokat talál ki. Például amikor Hazárd megyében járunk, egy rendőrkordon kikerülése végett keresztülhajtunk az erdőn, szépen elszlalomoznánk a fák között, ám a górénak az az extrém kívánsága akad, hogy pont azon két fa között menjünk el, amelyek olyan közel vannak egymáshoz, hogy a legjobb esetben is veszélyben vannak a tükrök...



Még az a szerencse, hogy nem kell 100%-ra teljesíteni a főnök elképzeléseit. Ha mondjuk már 85%-kal megvagyunk (sőt eleinte még kevesebbel is beéri a rendező), akkor megkapjuk a fizetésünket, s mehetünk a következő jelenethez vagy filmhez – igaz, minél közelebb vagyunk a 100%-hoz, annál több bónuszt nyerünk a többi játékmódhoz. Summa summarum: ha nem vagyunk maximalisták, bizonyos fokig tojhatunk a rendező fejére, s ami nagyon rázósnak tűnik, azt szimplán kihagyhatjuk.



A látszat csal: itt nem Drebin hadnagy parkolt le

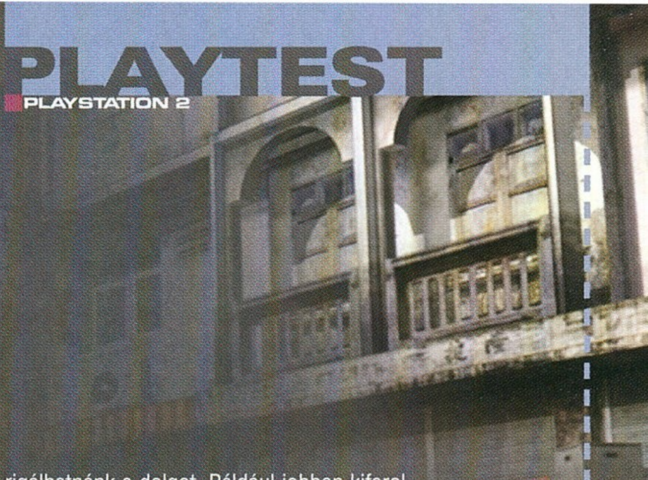
Miután megvagyunk egy forgatással, megnézhetjük az elkészült film előzetesét. Ahhoz képest, hogy ezek a filmek csak körítésként szolgálnak, nagyon babán megcsinálták őket – még olyan dolgokkal is törődtek, hogy londoni nehézfiúk jellegzetes cockney akcentussal beszéljenek. A legjobb az, ahogy a traileren a filmrészletek közé bevágva megjelennek a mutatványaink, pont olyan nagyszerűen (vagy épp szánalmasan), ahogy sikerültek.

A közjátékokhoz tartozik, hogy minden érdekesebb jelenet előtt kulisszatitkokat is megtudhatunk: egy werkfilmen maga a pilótánk nyilatkozik, s mindig a következő jelenet egy-egy érdekességét fejti ki. Ez egyébként nem csak a poén kedvéért van így, hiszen például amikor azt halljuk, hogy egy óriási ugratáshoz nitro befecskendezése szükséges a motorba, akkor az figyelmeztetés arra, hogy a következő jelenetnél a megfelelő időpontban le kell majd nyomnunk a nitro gombját.

Gyenge idegzetűeknek nem ajánlott

Nagyon jó a játék, de igencsak kemény, és a vége felé egyre keményebb – ez az első dolog, amit tisztázni kell a Stuntman értékelésénél. Egyszer például annyira felhúztam magam tőle, hogy eltökéltem magamban: a következő csapó után egyenesen a stábnak hajtok. A játék alkotói azonban gondoltak a magamfajta dühös emberekre: az operatőrök







■ Száguldás Monaco felé a legnagyobb forgalomban: itt nyilván James Bond filmet forgatnak

még időben elrohannak, s a kamerák feldöntésével csak azt érjük el, hogy azonnal visszaparancsolnak minket a jelenet legelejére. Másodikként tehát azt kell hangsúlyozni, hogy roppant alaposak és nagyon igényesek is voltak a fejlesztők. Még akkor is, ha nem végeztek azért teljesen tökéletes munkát. Kissé sérelmeztem például, hogy a közúti



■ Helikopter vs. Tuk Tuk

forgalom egy cseppnyi intelligenciával sem rendelkezik. Az még rendben van, hogy egy filmforgatáson a civilek is beavatottak, így megmagyarázható, ha mondjuk szemben hajtva a forgalommal senki sem rántja félre a kormányt, de azok az események már megmagyarázhatatlanok, amik a „menetrend" felborulása esetén játszódnak le. Ha mondjuk túl sokáig bénázunk, akkor a közúti forgalom résztvevői (amikor végigjátszották a maguk kis szerepét) iszonyatosan a fékbe taposnak – ergo egy szempillantás alatt, féktávolság nélkül megállnak. Kiváltképp vicces a nem létező AI, amikor sztrádán okozunk kisebb karambolt. Elméletileg többszáz méterig jól belátható az út, mégis egyfolytában, fékezés nélkül jönnek belénk vagy akár egymásba az autók. Hasonlóan röhejes helyzetek legfeljebb a német autópályákon szoktak előfordulni a TV-ben, egy bizonyos „kiváló" akciósorozatban.

Ha pedig már az intelligenciánál tartunk: a rendező sem valami lángész. Vagy inkább rövidlátó? Időnként mintha lemaradna az eseményekről. Beleesünk mondjuk egy csatornába, mire azt mondja: „Rossz irány!" Fejre állunk a kocsival, de ő még mindig ott tart, hogy túl lassúak vagyunk – csak mert közben lejárt az idő. Persze nem nehéz rájönni a hiba okára: a programozók úgy oldották meg a rendező reakcióit, hogy konkrét eseményekre reagáljon. Például ha már teljesen megállapodott a tetején a kocsi, csak akkor veszi tudomásul a nevezett tényállást, ellenben ha féloldalasan beszorulunk valahova, akkor nem szakítja meg a forgatást – csak amikor már azt kell mondania, hogy lassúak vagyunk... Igaz persze, hogy bármikor magunk is újra indíthatjuk az adott jelenetet, ezért a rendező ilyetén ostobaságai még elnézhetők. Bosszantóbb az, amikor úgy fújja le az akciót, hogy még bőven korrigálhatnánk a dolgot. Például jobban kifarol a kocsi a kelleténél, ahonnan azonban még simán visszahozhatnánk a kamerák elé, de a rendező leállítja a forgatást, mert szerinte rossz irányba mentünk.

A Stuntman első ránézésre nem egy kiemelkedően szép játék. Az autók fényezése nem tükröződik, és a táj textúrát sem lehet különösebben méltatni. Viszont az összhatás mégis csodálatos. Az épületek elrendezése valódi városok benyomását kelti, köztük az élethűen bukdácsoló és összetörő kocsik (nemcsak a saját autónk törik, hanem a többi járgányról is leszakadozhatnak darabok), a félreugráló gyalogosok, a kerthelyiségekben elsodorható székek vagy asztalok mind-mind részeit képezik a mozgalmas jeleneteknek, amiből végül a filmek születnek. A képfrissítési sebesség ugyan néha nem a legjobb, viszont az például nagyon klassz, hogy mindennek van árnyéka (az összes autónak és a házaknak egyaránt). A terep hangulatához a zenék is nagyban hozzájárulnak. Mindig az éppen aktuális forgatási helyszínhez, illetve a film témájához vannak igazítva, és mindig nagyon pörgősek. A motorhangok szintén ott vannak a szeren. Az egyetlen, amit kifogásolni lehet, hogy a rendező orgánuma mindig ugyanaz, pedig hát nyilvánvaló, hogy egyetlen rendező nem lehet annyira termékeny, hogy mindjárt hat filmet is megrendezzen.

A Reflections gárdája tehát javarészt megtett mindent, hogy egy új sikerjáték szülessen. Kérdés, hogy mennyien lesznek elég türelmesek a „hibázni nem lehet" típusú játékmenethez, amit ráadásul az említett töltögetési idő egészít ki. Anélkül, hogy az ördögöt a falra festenénk, könnyen lehet, hogy csak a fanatikus játékosok lesznek tőle boldogok.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

A mester

A Stuntman főhőse – amikor épp két filmforgatás között meginterjúvolják – a prerenderelt közjátékokon sok titokról felfedi a fátylat, hogy adott esetben mondjuk miért pördül meg nagyon látványosan az autó. Nos nem véletlenül tud ő olyan sokat a kaszkadőr trükkökről, ugyanis a Reflections az egyik legnagyobb nemzetközi szaktekintélyt,



Vic Armstrongot kérte fel konzultánsnak. Vic már 36 éve van a szakmában, és olyan filmek forgatásán nyújtotta tudása legjavát, mint a Terminator, az Indiana Jones-sorozat, a Superman-sorozat, a James Bond-filmek (a régieken és az újabbakon egyaránt dolgozott), a Charlie Angyalai, és még sorolhatnánk tovább, csakhogy a címekkel az egész oldalt meg lehetne tölteni. Kaszkadőr koordinátorként végzett munkájáért a legnevesebb filmrendezők adóztak elismeréssel, úgymint Steven Spielberg, Paul Verhoeven, Ridley Scott, Michael Cimino, George Lucas és Martin Scorsese. A felsorolást elnézve aligha választhattak volna megfelelőbb tanácsadót a játékhoz.



■ POZITÍVUM

- Remekül megkomponált akciójelenetek
- Sokféle, diribdarabokra törhető jármű
- A szétszóródott roncsok terepakadályt képeznek

■ NEGATÍVUM

- Sok töltögetés szakítja meg a játékot
- Néhány filmnél túl extrémek a követelmények
- Ostoba a rendező és a statiszták egyaránt

■ BARÁTOK KÖZT

Grand Theft Auto III	02/01	88%
Stuntman		
Lotus Challenge	01/11	88%

GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	88%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.stuntman-game.com

WAY OF THE SAMURAI

A SZAMURÁJ ÚTJAI KIFÜRKÉSZHETETLENEK

TÍPUS KALAND/AKCIÓ KIADÓ BAM!ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ ACQUIRE MEGJELENÉS 2002.06.03 NTSC

Hogy Japánban az utóbbi időkben a legjobban fogyó játék egy szamurájos játék volt, abban nyilván nincs semmi különös – főleg akkor, ha hozzávesszük, hogy a Way of the Samurait a nagy sikerű „ninjaszimulátor", a Tenchu alkotógárdája követte el. Azt azonban előre kell bocsátanunk: ez a játék más, mint a vetélytársai, és nemcsak a témaválasztással magyarázható a siker. (No persze az sem mellékes.)

A lelkes mozilátogatók alighanem ismerősnek találják az alapfelállást. Adva van egy kisebb település, ahol két család viaskodik egymással, majd valahonnan messziről jön egy idegen, aki drasztikusan befolyásolja a háborúskodás kimenetelét. A magányos hőst eljátszotta már Bruce Willis az amerikai alkoholtilalom alatt játszódó Utolsó emberigben, vadnyugati revolverhősként Clint Eastwood a Maréknyi dollárértban, és Toshiro Mifune a Yojimboban – azaz Kuroszava szamurájfilmjében, ahonnan az eredeti történet tulajdonképpen származik. Most pedig rajtunk a sor, mert a remekmű szemlátomást a játékfejlesztőket is megihlette, és nem akármilyen kalandot ütöttek össze belőle.





Széfen kérlek, hozd a széfet, te úgyis csak ahhoz értesz!



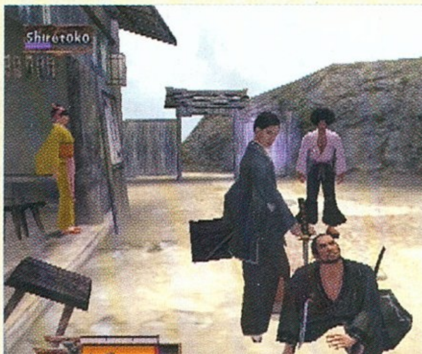
Tesshin és hősünk vidáman szecskázza a kormányerőket

Minden kalandjátékos álma, hogy egy olyan világban barangolhasson, ahol maga alakíthatja a sorsát, lehetőség szerint úgy, hogy a végkifejletet is befolyásolhassa. Volt már hasonlóra példa mondjuk a Shadow of Memoriesban, de amíg ott csupán 2-3 kapcsolódási pontnál ágazott el a történet, úgy a Way of the Samuraiban most több tucat lehetséges „csomópont" van, és ez az, ami szenzációs.

1877-ben járunk, amikor már elmúltak azok az idők, amikor a sógunok uralkodtak. Japánba bebocsátást nyert a nyugati kultúra és technika, ami szamurájok korszakának leáldozásához vezetett. Az utolsó szamurájok közül azonban sokan mégsem akarják tudomásul venni, hogy anakronisztikus jelenséggé váltak, s utolsó csepp vérükig harcolnak. Akár egymás ellen is – amit alattomosan ki is használ a Meiji kormány, mely az „oszd meg és uralkodj" elvet érvényesíti.

Ebben a történelmi időszakban vetődik a Rokkotsu-hágó környékére Kenji (bár át lehet nevezni őt), a magányos ronin. Alighogy átvesszük az irányítását, máris belekeveredünk egy konfliktusba: az útjába eső kis hídon egy fiatal lányt üldöz néhány barátságtalan figura. Végül elkapják, s már vinnék is – hacsak közbe nem avatkozunk. De valóban: közbeavatkozzunk? A döntésünk függvényében nagyjából az alábbi események képzelhetők el.

Megszólítva a banditákat, megpróbálhatjuk jobb belátásra bírni a bagázst, vagy kísérletet tehetünk beállni közéjük. Így vagy magunkra haragítjuk őket, vagy pedig pancsernek nézik emberünket, s elszedik az összes pénzét, majd megkötözve a vasúti síneken hagyják. Amennyiben előrántjuk a kardunkat, megvédhetjük a kis Suzut, s fogadhatjuk annak hálóját, azaz később megebédelhetünk a közeli vendéglőjében. Ügyet sem vetve az egész jelenetre akár tovább is mehetünk, s kereshetünk munkát valamelyik szamuráj klánnál. Ezzel pedig még mindig nincs vége a lehetőségeknek! Kombinálhatjuk is a dolgot: legyőzhetjük a főkolompost, s amikor az kegyelmet kér, elfogadhatjuk az ajánlatát, hogy csatlakozzunk a Kurou családához... Elképesztő, mennyi variáció létezik! Az pedig még elképesztőbb, hogy ezek után minden szereplő a döntésünknek megfelelően viszonyul hozzánk, s az egész játékot – ami két nap eseményeit dolgozza fel – különböző szemszögökből élhetjük át. A vendéglőben például barátságot köthetünk Donnal, egy „mikrofonfejű" angol (!) négerrel (látszik, hogy megnyíltak a határok), aki szamurájnak képzeli magát. Ő Suzu önkéntes védelmezője, de meglehetősen gyatra testőr, hiszen amikor az étkezésünket a Kurou család képviselői megzavarják, a feka srác nem sok vizet zavar, s a látogatók alaposan feldúlják a helyiséget – már persze csak akkor, ha hagyjuk. Ugyanez a jelenet teljesen másképp játszódik le, ha elszegődünk a Kurou családhoz: úgy megeshet, hogy éppen mi leszünk azok, akik néhány széket nekihajítunk Don-san kobakjának... Ha esetleg nem fűlik ilyen alantas melóhoz a fogunk, akkor sincs semmi gond. A kritikus pillanatban azt is megtehetjük, hogy



Shiretoko még „kedvesen" meg is forgatja a kardját bennem

A ROKKOTSU HÁGÓ LAKÓI

A Way of the Samurai eseményeit három különböző oldal szemszögéből élhetjük át. Vagy az Akadama klánhoz, vagy a Kurou családhoz csatlakozhatunk, vagy foghatjuk a szegények pártját, s az Amaguri vendéglőt védelmezhetjük. Hogy mikor hogyan folynak tovább az események, az attól függ, hogy a nyolc helyszín közül épp melyiket látogatjuk meg adott napszakban, s kivel csapunk össze, és kivel kötünk szövetséget. Utóbbit figyelembe véve nem árt tudni, hogy ki és hová tartozik.

Az Akadama klán

Kitcho – A kormányellenes Akadama klán vezére, a kitagadott fia Tesshinnek. Az öccse elrablását tervezi.



Chelsea – Egy angol nő, aki beleszeretett Kitchoba, s ezért elhagyva a hazáját követte őt Japánba.



Hyuga – Az Akadama klán tanácsadója. Megfontolt, hidegfejű, s mellesleg képzett orgyilkos.



Karibe – Az Akadama fegyvereseinek parancsnoka. Forrófejű, imád harcolni, kitűnő katona.



A Kurou család

Tesshin Kurou – A Kurou család feje.



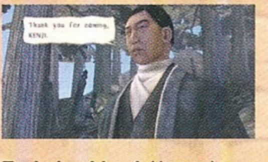
Madam Murasaki – A harmadik felesége, s egyben legfőbb tanácsadója Tesshinnek.



Kintaro Kurou – A Kurou házaspár egyéves kisfia, az egyetlen örökös.



Shiretoko – Tesshin legmegbízhatóbb embere, Kitcho néhai mentora.



Tsubohachi – A Korou katonák parancsnoka. A tetovált fickó közeledni próbál Suzuhoz, a lány azonban undorodik tőle.



Az Amaguri teaház

Suzu – Egy fiatal lány, aki a háborúban elvesztette a szüleit, s ezután az Amaguri vendéglőben lelt menedékre.



Don Donatelouse (Dona Dona) – Egy színes bőrű fickó afro hajviselettel, aki a vasöntöde építése miatt utazott Japánba, de beleszeretett a szamuráj életmódba, s ott ragadt.



Kurikichi – Suzu nevelőapja, aki már olyan vén, hogy össze-vissza zagyvál mindent.



Semleges karakterek

Gunji Dojima – Valaha az orgyilkosok kasztjába tartozott, de már csak békében akar lenni, s a hobbijának él: kovácsműhelyt nyitott.



Toyoko – Egy titokzatos harcos, aki meg akarja találni a gyilkost, aki végzett a családjával 10 évvel korábban.



A Meiji kormány emberei

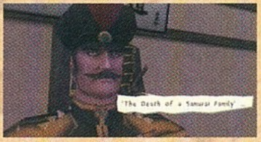
Inokashira – A helyi rendőrfőnök, aki a fegyverviselést tiltó határozatot próbálja betartatni, s mellesleg egy korrupt, aljas alak. Kard helyett ő pisztolyt használ.



Hose – Inokashira félkegyelmű segédje, akiből úgy lett rendőr, hogy egyszer letartóztatták, mert nem fizetett az ebédjéért.



Josui Tamagawa – A kormánycsapatok vezére, aki alkudozni jött Tesshinhez, de ugyanakkor a kémjei Kitchonál is ott vannak.





A FEGYVERKOVÁCS

Egyet s mást nem árt tudni a karakterkészítésről! A játék indításakor a Main Character Options képernyőhöz kerülünk, ahol nevet, ábrázatot és ruhát választhatunk hősünknek. Sőt fegyvert is, feltéve, hogy már játszottunk korábban. Itt ugyanis csakis azon fegyverek közül lehet válogatni, amelyeket korábban már elvettünk valamelyik ellenféltől. Tehát az első indításkor csupán egyetlen kard van nálunk. A kardok bármelyikét tovább lehet fejleszteni.

Dojima, a fegyverkovács kis kunyhóját az Ipponmatsu tisztáson találjuk. Az ő műhelye az egyetlen hely ahol el tudjuk költeni a pénzünket. (Már ha nem veszik el útonállók, vagy nem ajándékozzuk oda holmi jótanácsért.) A kardunkat vagy élesebbé, vagy tartósabbá tehetjük. Minél élesebb egy kard, annál nagyobb a támadó ereje, viszont az élezés kicsit ront a védekezés minőségén. A kard tartósságát egységekben méri a játék, ami jól látható a bal alsó sarok fegyverkijelzőjén. Minél tartósabb a kard, annál intenzívebben lehet vele támadni. Amennyiben a hevességet jelző kis piros csík netán túlszalad az utolsó egységen, úgy egységnyit romlik a kard állapota, s ha az utolsó egység is letörik, azzal együtt a kard is eltörik. A törött kardot már nem lehet javítani.







■ Nem mondhatnám, hogy a dolgok sínen vannak, mert ÉN vagyok a sínen!

átállhatunk, majd miután elűztük a gengsztereket, fogadjuk Don gratulációját, hogy milyen zseniális húzás volt az ellenség emberének kiadni magunkat...

Hogy csak a két végletet említsük: viselkedhetünk végtelenül becsületes, a gazdáihoz lojális szamurájként, ugyanakkor brutális, vérengző vadállatként is, s minden utunkba kerülő embernek nekiesehetünk – noha a kulcsfigurákat csak ott és akkor lehet kinyírni, ahol azt a forgatókönyvírók engedik (különben elmenekülnek), mert valamilyen forgatókönyv azért természetesen van. Nagy vonalakban arról szól a dolog, hogy Tesshin Kurou, a valaha gazdag szamurájcsalád feje pénzügyi gondokkal küszködik, ezért el akarja adni az új, ám veszteséges vasöntödéjét, s megpróbálja elüldözni a vasútállomás mellől a bérlőit. Kitagadott fia, Kitcho ugyanakkor az Akadama klán élére áll, akik a szamurájok régi dicsőségét szeretnék visszaállítani, s terveik szerint a vasöntödében fognak fegyvereket kovácsolni.

A játék két nap eseményeit dolgozza fel, s mindig csak akkor megy tovább a történet, amikor valami lényeges dolog történik. Csakis meghatározott események után lesz reggelből délután, azután pedig éjszaka. Érdekesség, hogy mindössze a napszakok végén lehet állást menteni, és akkor is csak abban az esetben, ha ki akarunk lépni a játékból. (Amikor pedig az állást folytatjuk, a mentés automatikusan törlődik.) Kicsit bosszantó is ez, jóllehet a játék nem hosszú és nem is nehéz, ezért megszokható.

A játékidő nagy része tulajdonképpen a küzdelmekkel megy el. A harc megint csak olyan része a játéknak, ami meglátásom szerint zseniális. Amikor a vendéglőben előrántjuk a kardunkat, előfordulhat, hogy azzal indítunk, hogy hanyatt vágódunk egy útban lévő hokedlin. A földön csúszva-mászva odébbvonszolhatjuk magunkat az ellenség támadása elől, vagy ha már nem tudunk gyorsan felpattanni, megpróbálhatjuk egy rúgással „megakasztani” az ellenfelet. Rendkívül életszerűek a mozdulatok, noha a bajvívásba kissé földtől



■ Nehéz a dolga a szamurájnak: néha bébiszitterkednie is kell

elrugaszkodott speckókat is beiktathatunk. A legspeciálisabb mozgásokat menet közben „találhatjuk ki”: minél többet harcolunk, hősünk annál ütősebb technikákra érez rá, s ezek gombkombinációi a képernyő sarkában íródnak ki. Igen komoly kombókat is kidolgozhatunk, de ezeknél talán még fontosabbak azok a technikák, amikkel az ellenfelet kibillenthetjük az egyensúlyából, s ilyenkor pillanatokra védtelenné tesszük – az ilyen trükköket frankó oktatófilmeken mutatja be a játék tutorial módja.

Ráadásul nem csak a mozdulatok életszerűek, hanem maga a kard is, ami ha nem vigyázunk rá, könnyen eltörhet. Nem szabad tehát „megerőltetnünk”, vagy pedig olyan erős kardot kell kovácsoltatnunk, ami megfelel a küzdőstílusunknak – ebben lesz hősünk



■ Akupunktúra Kenji-módra

segítségére Dojima, a kovács, aki mellesleg egy kulcsszereplő is egyben. Persze minden elővigyázatosságunk ellenére előfordulhat, hogy hirtelen csak egy kardcsonkot tartunk a kezünkben, azonban ez nem jelent problémát, mert bármelyik megölt ellenfél fegyverét el lehet venni. Egyszerre három kardunk lehet, s ebben az a legnagyszerűbb, hogy különböző kardtípusok léteznek, melyekhez egyéni küzdőstílusok tartoznak. (A tanulható speckók is kardspecifikusak.) Teljesen másképp küzdünk egy ninja karddal, mint mondjuk egy életlen, értéktelen karddal.

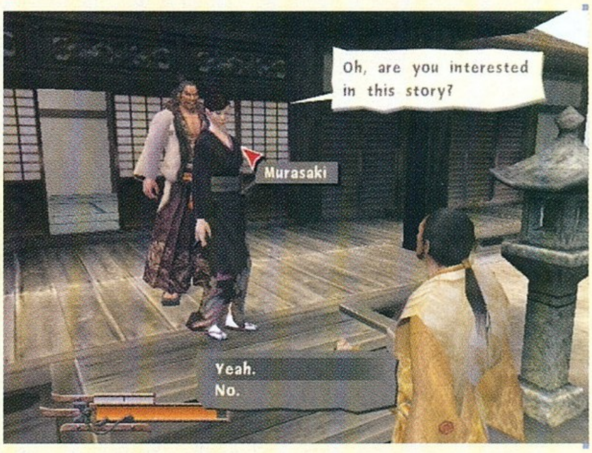
A küzdelmeknél az is jópofa, hogy gyakran harc közben is du-



■ A capuera-tudor Don-san most igazán mutathatna valamit



■ Elnézést 007-es, de olyan jó az álcája, hogy nem ismertem meg



■ Végre valaki felvilágosít, mi is folyik itt



■ Mindenkihez lehet egy kedves szavunk

málhatunk. Lehet sértegetni az ellenfelet, vagy kegyelmet kínálni neki, esetleg – ha már roszszul áll a szénánk – elnézést kérni tőle. (Utóbbi csak ritkán jön be.) Amikor emberünk már nagyon kimerül, azzal jócskán csökken a harcképessége: időnként elhagyja magát, és féltérdre ereszkedve fújtat. Az életerő pótlására kézenfekvő a megoldás: élelmet kell keresni. Ha úgy adódik, megehetjük a lekaszabolt ellenség elejtett uzsonnáját is, vagy szedhetünk az útszélről gombákat. Kár, hogy hősünk nem nagyon ért a gombászáshoz, úgyhogy előszeretettel elfogyasztja a galócákat is...

A Way of the Samurai alkotói egy komoly lépést tettek a „kalandjátékosok álmának" megvalósítása felé, de úgy tűnik, ez a lépés elég kicsire sikeredett. Addig kuszálták össze-vissza a szálakat, hogy végül is csak egy csomó lett az egészből – azaz a játék terjedelme nem valami nagy. Egy végigjátszás maximum két órát vesz igénybe, s akkor is jobbára úgy, ha minden jött-ment útonállóval leállunk vagdalkozni. Az mondjuk tény, hogy egy végigjátszással azonban még nem látunk semmit az egész történetből: csak akkor ismerjük meg az egyes karaktereket, ha mindegyik pártállást végigpróbáljuk. Szóval a szavatosság az említettek ellenére nem rossz. Főleg azért, hogy még egy megnyitható Battle mód is akad (ahol tetszőleges karakterekkel vívhatunk), ami még a komoly verekedős játékok megszállottjainak sem okoz csalódást.

Csalódást okozhat ellenben néhány esztétikai hiba. A terep igazán remek, csak az a baj, hogy a komplex helyszínek az engine-t gyakran összezavarják. A kamera és az ellenfelek is beragadnak bizonyos tereptárgyak mögé, s a talaj egyenetlenségei is furcsa jelenetekre adnak okot: besüppednek a hullák a földbe, vagy épp ellenkezőleg, lebegve maradnak. Néhány logikai hiba mellett is elsiklottak az alkotók – nyilván nem teszteltek le minden lehetőséget. Például amikor megkötözve fekszünk a síneken, s Kitcho kérdésére, hogy „Mit csinálsz itt?", nem felelünk, akkor úgy is halottnak véli hősünket, ha közben egyfolytában rángatózunk...

A legzavaróbb dolog azonban a szinkron teljes hiánya. Képregényes stílusú buborékokban, csakis feliratozva jelennek meg a párbeszédek, amiket ráadásul sosem lehet továbbnyomni. A zenével sem lehetünk megelégedve: a legtöbb háttérzene vagy nem illik bele a környezetbe, vagy épp az adott jelenet ritmusa kívánna mást. Nos mindezek képezik azt a 15 százalékot, amivel a játék elmarad a tökéletességtől – noha így is páratlan interaktív kalanddal van dolgunk.



V.Z.
vzoli@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Teljesen eltérő szálakon futhat a cselekmény
- Sokféle küzdőstílus és tanulható mozdulatok
- Az egyensúlyból való kibillentés remek adalék a harchoz

■ NEGATÍVUM

- Egy-egy végigjátszás túl rövid
- A párbeszédek formailag nagyon bénák – sokszor tartalmilag is
- A kamera és az AI gyakran „beragad"

■ BARÁTOK KÖZT

Devil May Cry	02/01	90%
Onimusha Warlords	01/09	88%
Way of the Samurai		

GRAFIKA	80 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	85%

■ 2 játékos ■ NTSC ■ www.acquire.co.jp/samurai

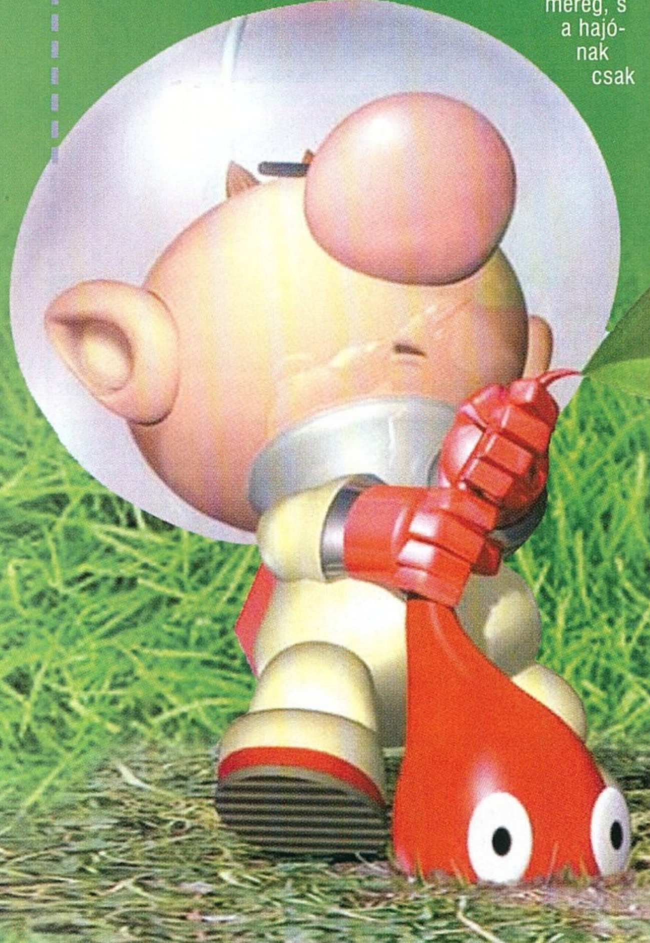
PIKMIN

KIRÁNDULÁS A KAROTTÁK BOLYGÓJÁN

TÍPUS STARATÉGIA **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NINTENDO **MEGJELENÉS** 2002.06.14. PAL

Vannak, akik követik a trendeket, és vannak, akik megteremtik őket. Shigeru Miyamoto kétségkívül ez utóbbi – jóval szűkebb – csoportba tartozik, hiszen amibe valaha belefogott, az a legritkább esetben volt hétköznapi. Mario, Zelda és a társai után most ismét egy új hőssel, de ami még fontosabb, egy új stílussal rukkolt elő: egy egészen rendkívüli real time stratégiai játékot alkotott.

A mester állítólag a kiotói kertjében ötlötte ki Olimar kapitány alakját: az asztronautáét, akinek a magassága még a négy centimétert sem éri el. Alkatából adódóan egy átlagos kis kert Olimar számára kész dzsungelt jelent, így amikor egy földihez hasonló terepre téved, bizony elveszettnek érzi magát. Kapitányunk persze cseppet sem önszántából vetődik oda. Békésen, magányosan utazgatott az űrben, amikor egy szerencsétlen véletlen folytán beleütközött egy meteorba, s a balesetben azonnal elvesztette az eszméletét. Amikor magához tért, már nem az űrben volt, hanem egy számára ismeretlen bolygó felszínén. A landolás szemlátomást rázós volt, mert az űrhajó ripityára tört, s a létfontosságú elemek jókora sugárban szanaszét szóródtak. Olimar ugyan meg tudja javítani a hajóját, csakhogy az időbe telik. Márpedig ideje nincs, ugyanis a hajó még épen maradt érzékelői szerint a bolygón oxigén alkotja a légkört, ami hősünk számára halálos méreg, s a hajónak csak





■ Igen rusnya ganajtúró, ráadásul lenyelte az egyik műszeremet!

annyi tartalékai maradtak, hogy mindössze 30 napig képes biztosítani a létfeltételeket.

Legkésőbb tehát 30 napon belül a hajónak útra kész állapotba kell kerülnie. Mihez is kezdjen most szerencsétlen Olimar? – tehetjük fel magunkban a kérdést, miközben átvéve az irányítását elkezdjük felderíteni a terepet. A válasz pedig magától érkezik. Egyszer csak különös rajzolatokra figyelhetünk fel a fűben: mintha UFO-k szálltak volna le, és valóban van ott egy hagymához hasonlító azonosíthatatlan tárgy. Amint közelítünk feléje, a hagyma hirtelen felemelkedik, s három láb ereszkedik ki belőle, majd miután visszahuppant a földre, egy magot köp ki magából. A mag alig pár másodpercen belül egy hajtást hoz, s minthogy ösztönösen kíváncsiak vagyunk, nyilván nem állhatjuk meg, hogy a növényt ki ne rángassuk a földből. Ekkor jön a meglepetés: a növény valójában állat – vagy még inkább valamilyen idegen lény. Egy értelmes szempár bámul hősünkre. Jómagam nem tudom, milyen az a pikpik karotta, de Olimar szerint ahhoz hasonlít a legjobban a kis piros fazon, ezért elnevezi pikminnek.

Immáron ketten vághatunk neki a „dzsungelnek", ugyanis a pikmin hűségesen követ minket. Egészen addig, míg el nem haladunk egy napraforgóhoz hasonlító virág mellett, mikor is lemarad, s néhány csapással megszerzi a szirmok közt megbúvó, számmal jelölt kis kapszulát. Nyomban a hagyma alá cipeli, és láss csodát: a hagyma felszippantja az anyagot, s újabb mag lesz belőle.



■ Olimar „bábassszony" újabb pikmint segít a világra

Pikmint tenyészteni persze nem öncélú elfoglaltság. Erre hamar rájöhetünk, ugyanis a bolygón olyan akadályokat kell leküzdeni, amik meghaladják Olimar erejét. Egy jókora kartondoboz állja el az utat? Ennek odébb tolásához legalább 10 pikmin ereje szükséges. Hidat kell építeni? A gyors munkához egy kisebb brigád pikminnel kell rendelkeznünk. De már csak magukat az alkatrészeket sem tudná megmozdítani hősünk, hiszen harminc vagy akár negyven pikmin is alig bírja el némelyiket. Azonkívül egyes alkatrészek olyan magaslatokra pottyantak, ahová Olimarral fel sem tudunk menni, így a pikmineket kell feldobálni hozzájuk.

Ismeretlen veszélyek

Az irányítást szépen elmagyarázza menet közben a játék, ezzel kapcsolatban csak azt találtam kicsit furcsának, hogy amíg nem ismertetik a zoomot, a kameraforgató gombot (amivel Olimar háta mögé állíthatjuk a nézetet), illetve a felülnézetbe való váltás lehetőségét, addig ezeket nem is lehet használni. Igaz, ez csak akkor furcsa, ha újra kezdjük a játékot, és nem találjuk a már megszokott dolgokat.

Amikor real-time stratégiai játékról beszélünk, az ember óhatatlanul is valami Command & Conquer-féle játékra gondol,



■ Gyorsabban azzal a híddal: itt van az erősítés



■ Csak a potrohát, hogy meg ne sántuljon!





ahol az egérirányítás szinte alapkövetelmény. Miyamoto-szan most megmutatta, hogy nagyon is meg lehet azt oldani joypaddel is. Olimar kétféle módon jelölheti ki azokat a pikmineket, amelyekkel épp dolgozni akar: vagy egyenként megérinti őket, vagy belefúj a sípjába, s azzal egy kisebb csoportot kommandíroz – ekkor a talajon egy kis kör jelenik meg, s azon belül mindenki mozgósítva lesz. A pikmincsapatot ezután a „C" karral lehet terelgetni: így tudjuk odaállítani őket az egyes alkatrészek vagy a lerombolandó/odébbtolandó akadályok mellé, s így tudjuk csatasorba állítani is őket, ha veszély közeleg. Merthogy adott esetben harcolni is kell – a bolygót nem csak a békés pikminek lakják.

Éjszaka veszélyes vadállatok garázdálkodnak mindenütt, ezért eleve minden egyes



■ Végre megvan a Primo fedélzeti számítógépem

nap estéjén távozni vagyunk kénytelenek a felszínről. A pikminek szintén követnek minket az atmoszférán kívülre: a hagyma tulajdonképpen az űrhajójuk is egyben. Amelyik pikmin kinn marad az éjszakában, az óhatatlanul a vadak martalékává lesz. Ez alól csak a növényi formában létező pikminek képeznek kivételt: palántaként a földbe ágyazódva biztonságban vannak, s ráérünk őket az elkövetkezendő, vagy későbbi napokon „leszüretelni".

Nappal az említett vadállatok többnyire alszanak, de könnyen felriadnak, és akkor támadnak. Például katicabogárra hasonlító, ámde igencsak termetes fenevadak próbálják felfalni a pikminjeinket, s pillanatok alatt megtizedelik a seregünket. Persze nem véletlenül sorolandó a Pikmin a stratégiai játékok közé: ha kitapasztaljuk az ellenség gyenge pontját, akkor veszteségek nélkül úszhatjuk meg a támadást. Az óriási katicákat például az álmukban érdemes meglepni, amikor még a földön fekszenek, s akkor is hátulról, jókora túlerővel. Mire sikerül maguhkoz térniük, s rádöbbenniük, hogy 50-60 pikmin ütlegeli a hátsójukat, addigra jó esetben el is patkolnak. Mondjuk előfordulhat, hogy az alvó óriást egy, a csapattól elkóborolt, öngyilkos lelkületű pikmin ébreszti fel, s ilyenkor baj van: ebben az esetben célszerű feldobálni a pikmineket az ellenség hátára, hogy minél nagyobb felületen sebezzenek – elvégre a szörny lábához csak alig néhány pikmin fér hozzá. Az űzött vad persze megpróbálja levetni a hátáról a támadókat, de ha folyamatosan dobáljuk a katonáinkat, akkor hamar végezhetünk az ellenfelekkel. Egy csata eredményességét az határozza meg, hogy mennyi volt a veszteségünk, és mennyi a zsákmány. A hadizsákmány alatt az ellenség teteme értendő, ami minél nagyobb, annál táplálóbb tud lenni. Tudniillik a pikminek nem vegetáriánusok: a döglött állatokat ugyanúgy a hagymához cipelik, mint a növényi kapszulákat.

A fenevadak természetesen Olimart sem kímélik, ám ő jóval szívósabb a pikmineknél. A szkafanderének külön energiakijelzője van, és azt az űrhajóhoz sietve fel is tudja tölteni. Ha netán ezt elmulasztaná, akkor is megmenekül a legrosszabbtól: visszateleportálódik a hajóba, s másnapig a bolygón kívül gyógyul. Ebben csak az a rossz, hogy a nap hátralévő része kárba vész, s a kinn maradt pikminjeink parancsnok nélkül elpusztulnak.

Támadás!

Egy nap a játékban természetesen felgyorsult ütemben telik. Ügyesen taktikázva jóval a határidő előtt is összeszedhetjük az alkatrészeket, hiszen egy-egy napon egyszerre kettő vagy akár három alkatrész is begyűjthető. Nem muszáj például végigkísérni az alkatrészt szállító pikmineket, ha már úgy is tudjuk, hogy a terep tiszta: helyette keríthetünk magunknak egy másik csapatot, s újabb felderítő útra indulhatunk. A hajónkhoz fáradva – a szkafander javíttatásával egyidejűleg – információt kérhetünk a gépezet aktuális műszaki állapotáról, ami egy utalás arra, hogy mekkora területet tudunk bejárni. Magyarán: Olimar azt tartja számon, hogy hány alkatrész szükséges ahhoz, hogy a tovább tökéletesített hajóval egy-egy újabb helyszínt is meglátogassunk.

Az induló helyszín után még négy, egyre távolabbi pontjára jutunk el a bolygónak, s egyre bizarrabb teremtményekkel találkozunk. Akadnak például olyan lények, amik egyszerűen csak a hecc kedvéért gyilkolnak. Az ormányos disznók szimplán megégetik a kis barátainkat (Olimart nemkülönben), és még náluk is idegesítőbbek a békák. Hiába esnek nekik a pikminjeink, állandóan felugranak, s ezzel fellökik a pikmineket, azután



■ Az azbesztpikmineknek nem árt meg a pirítgatás

Kék pikmin

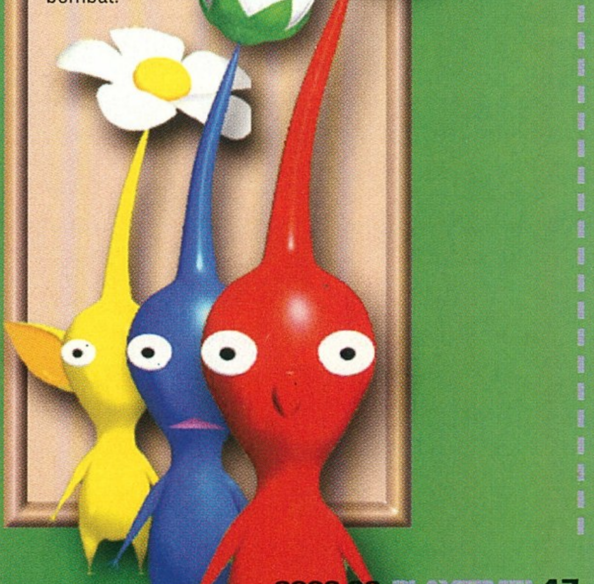
Olimar nagyszerűen úszik, de a pikminek legtöbbje sajnos nem – kivéve a kékeket! A vizekkel teli pályákon ennek köszönhetően a kék pikminek azok, amiket a legtöbbet kell használnunk. Noha csak ennyi a tudásuk, az egyik legtöbbet használt fajról van szó.

Piros pikmin

Olimar kapitány a piros pikminekkel találkozik legelőször. Ez a legáltalánosabb pikmin: jól bírja a munkát és remekül harcol. Van egy speciális tulajdonsága is, amire csak a későbbi helyszíneken ébredünk rá: míg hősünket a földből kicsapódó lángok, netán a tűzfúvó vadállatok könnyen megégetik, addig a piros pikminjeinknek meg sem kottyan a forróság.

Sárga Pikmin

A sárga pikmin gyengébb a harcban, viszont jóval könnyebb is, mint a piros vagy a kék, ezért Olimar magasabbra tudja hajítani őket. Ha tehát egy termetes sziklára kell feljutni, a sárga típus a mi pikminünk. A sárga pikmin továbbá bombázni is tud: rozsdás konzervdobozokban vagy épp koponyák belsejében gömbölyű, színes kövekre bukkanunk, melyek igencsak robbanékonyak. A segítségükkel megszabadulhatunk a sziklakapuktól, de akár az ellenségtől is, ha az bekapja a bombát.





Ezt a kapszulát talán inkább a pirosaknak kellett volna adni



Virágágyássá degradálták a hadseregemet



„Még mindig áll ez a kapu?! Gyerünk lusta népség!"

agyon is tiporják őket – hacsak villámgyorsan talpra nem állítunk mindenkit a sípunkkal. Léteznek olyan állatok is, melyek azzal vívják ki az ellenszenvünket, hogy a földbe döngölik a pikmineket. A támadó seregünkből virágoskertet varázsolnak, ami hát elég bosszantó tud lenni – bár legalább ez esetben nem halnak meg a katonáink, hanem csak húzogathatjuk ki őket újra a földből.

Az ellenséget időnként érdemesebb elkerülni, vagy akár elcsalogatni a fontos feladatot végző pikminjeinktől: ez benne van a pakliban. Vannak viszont főellenség típusú lények, amelyeket muszáj legyőznünk, mert lenyelték valamelyik alkatrészt. Ilyen mondjuk a pöfeteggomba, amit a pikminek elgáncsolnak, s a feje tetejére állítanak. Ez szemlátomást nem tetszik a rusnyaságnak, mert amikor sikerül feltápászkodnia, mérges gázzal fújja le a barátainkat. A méreg pediglen igen furcsán hat rájuk: hirtelen mindegyik a gazdája ellen fordul, azaz egy csapat vérszomjas pikmin elől kell egérutat nyernünk. (Még mielőtt végbemenne a gáztámadás, odébb kell parancsolni a pikmineket.) Az utolsó csatát leszámítva a legkeményebb ellenfél – szó szerint is – egy hatalmas, fekete bogárfajta, amelyik teljesen páncélozott. Időnként teleszívja magát levegővel, majd iszonyatos galacsinokat köpköd, amik egymagukban 20-30 pikmint is át tudnak segíteni a túlvilágra. Persze itt is van megoldás: ha egy pikminnel betömjük a légző nyílást, a pánikba esett bogár felnyitja a szárnyat, és láthatóvá válik a húsos potroha...

Az egyszerűbb ellenfelek az éjszakák elmúltával újratermelődnek (ami annyiból egyébként nem rossz, hogy tápanyagot biztosítanak), viszont a komolyabb gonoszokat örökre elpusztíthatjuk, s így a megtisztított terepet másnap, illetve a későbbi napokon már ugyanolyan „tisztán" fogjuk találni. Hasonlóképp a lerombolt kapuk vagy a felrobbantott sziklák sem fognak újra épülni. Apropó robbantás: épp ideje rátérnünk, hogy pikminből is több fajta van, s mindegyiknek van valami speciális tulajdonsága.

A pikminnemzetségek

A piros pikmineknek nem árt meg a tűz, ugyanakkor vannak sárga pikminek, akik meg könnyebbek az átlagosnál, s így Olimar fel tudja őket hajítani nagyon magasan fekvő helyekre is. Még érdekesebb, hogy bombázni is tudnak a sárgák. Figyelmesen keresgélve néhol kis robbanó kövekre bukkanunk, amelyet a pikminjenk szépen kézbe kapnak, s ezzel potenciális merénylővé lépnek elő. Lenyelethetjük a bombákat az ellenségeinkkel, avagy berobbanthatjuk a sziklákkal elzárt átjárókat. Utóbbi esetben a kőzet típusától függően eltérő mennyiségű robbanóanyag lehet szükséges. Mivel robbanó kövek sajnos csak korlátozott számban állnak rendelkezésre, nem szabad pazarolnunk: jól célozva kell odahajítani a kívánt helyre a bombavetőnket, aki automatikusan elhelyezi a cuccot a megfelelő helyen. Vigyázat: ha rossz helyre hajítottunk egy bombázó pikmint, és utána a síppal hívjuk vissza, úgy is aktiválja a bombát! (Ha ezt el akarjuk kerülni, úgy csak az érintéses módszer marad.) A kék színű hungy a tó lakói úszni tudnak. Figyelembe véve, hogy a negyedik – és egyben legnagyobb – helyszínnek szinte a fele víz, az ő szerepük sem elhanyagolható.



Nagy koponya lehetett míg élt: még most is mi mindent rejtett a feje!

A megfelelő pikmint a megfelelő helyre: tulajdonképpen erről szól a játék. A különböző színű pikminek kezelését megint csak remekül oldották meg az alkotók: összevonva a csapatainkat alkothatunk heterogén sereget, ugyanakkor az „oszolj" parancsnál valamennyi pikmin a saját fajtája mellé húzódik, s így könnyen szétválogathatjuk őket. Ugyebár vízbe például nem gázolhatunk egy vegyes csapattal, de akkor is fontos az összetétel, amikor a tetemeket szállítjuk el. A pikminek ugyanis mindig a saját hagymájukba viszik a cuccot – vegyes összetétel esetén a többségben lévőkhöz. Itt kell megjegyeznünk, hogy az élelmiszer-kapszuláknál különösképp érdemes odafigyelni a színre, ugyanis ha mondjuk egy sárga 10-es kapszulát a sárga hagymába viszünk, akkor abból dupla annyi mag terem, mintha máshova vittük volna. (A kapszulákon lévő számok a cipelésükhöz szükséges munkaerőt, és az abból előállítható magvak számát egyaránt előrejelzik.)

Az egyes pikminfajtákon belül szintén megfigyelhetünk bizonyos eltéréseket. A pikminek szívesen szívogatnak nektárt, amitől fejlődésnek indulnak. (Jóllehet úgy is fejlődnek, ha a földben hagyjuk őket: idővel szépen bimbózni kezdenek, majd kivirágoznak.) A kivirágzott pikmin nemcsak esztétikailag szebb az éretlenebb társainál, hanem gyakorlatilag is értékesebb: gyorsabb és erősebb. Ráadásul amennyiben egy ilyen pikmin veszik oda egy csatában, akkor az maga után hagy egy magot, s amikor legközelebb arra járunk, egyszerűen csak le kell aratnunk a termést.

Kevés vagy sok?

Noha a játékban tulajdonképpen csak öt helyszín van, ez azért nem annyira kevés. Egyrészt mert elég változatos a tájkép (növények, avagy cseppkövek között keressük az utat, netán jókora tócsákban úszkálunk), másrészt mert egyre nagyobbak a pályák. A harminc alkatrész bizony jól szétszóródott. Még szerencse, hogy miután megtaláltuk a



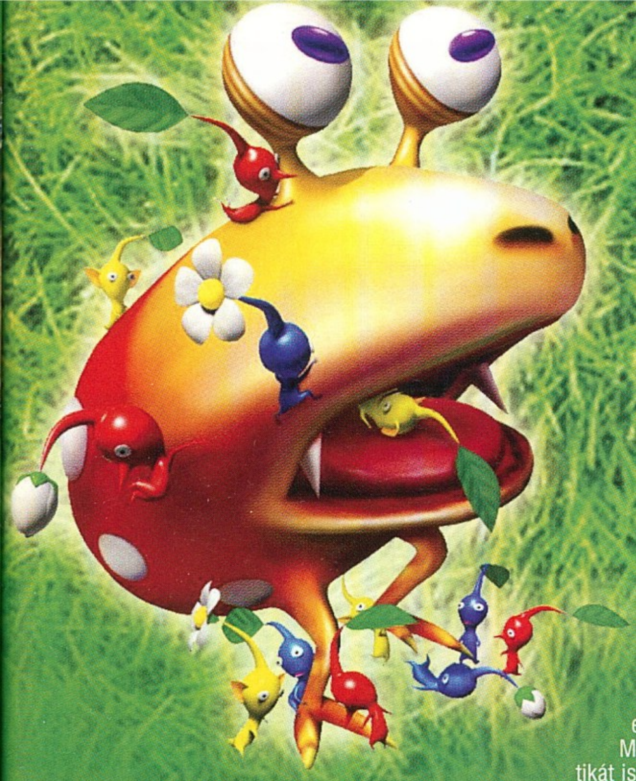
Egészen ellepték a pikminek a csodabogarat, de sajnos hamar lerázza őket



Sok kis kék pikmin van kilátásban



Ádáz vízi összecsapás egy békával



hajó radarját, már nem kell sötétben tapogatóznunk. Onnantól fogva tanulmányozhatjuk az adott helyszín térképét, s rajta láthatjuk, hol vannak elszóródva az alkatrészek – még akkor is, ha netán valamelyik egy összevissza mászkáló lény gyomrában van. Láthatjuk továbbá, hogy hol vannak egészen pontosan a pikminjeink – akikről netán nem is tudunk. „Kóbor pikminek" nem csak úgy képződnek, hogy megfeledkezünk egy feloszlatott csapatunkról, hanem időnként egyesek leszaka-



■ „Kapjátok el a dongót, mielőtt ő kapna el titeket!"

dozhatnak a csapatunkról: például elmennek nektárt termelni (bizonyos növényeknél), vagy megpróbálnak egy tetemet elcipelni, de önmagukban kevesek a súlyhoz, s így csak erőlködnek egy helyben. Az elkolbászoló pikmineket érdemes rögtön visszaparancsolni a csapatba (vagy már eleve úgy terelni a csapatot, hogy ez ne történhessen meg), ugyanis az este beálltával minden pikmint vissza kell vinnünk a hagymájába. Az egyébként klassz dolog, hogy a „reptérről" már mindenki hazatalál a hagymába, tehát annyira azért vannak intelligensek a répáink, hogy ha ott állnak a „hajójuk" mellett, akkor automatikusan befáradnak a nap végeztével. Egyéb esetben a hagyma alá állva kommandírozhatjuk befelé vagy kifelé pikmineket – ahogy épp a szükség hozza. Utóbbi alatt nem csupán a távozást és az érkezést kell érteni, ugyanis egyszerre csupán 100 pikmin lehet egy adott területen, ezért a szükség néha azt diktálja, hogy néhány pikmint visszaparancsoljunk a hagymába. (Ha mondjuk 50 piros és 50 kék pikminünk van a felszínen, akkor sárga pikmint már nem tudunk előhozni.)

Minden nap végeztével statisztikát is kapunk a pikmin-populáció alakulásáról, színes grafikonnal ábrázolva a piros, sárga és kék népesség demográfiai hullámait. Érdekes jelenség tapasztalható a görbéknél, amikor egyes helyeken színes virágkelyhekbe dobálhatjuk be a pikminjeinket: ezek a stratégiailag fontos virágok ugyanis a saját színükre alakítják át a pikmineket. Bedobunk mondjuk a sárga szirmok közé kék pikmineket, szépen elnyeli őket a virág, majd sárga magvakat köpköd szét. Míg az egyik görbe felfelé megy, addig a másik lefelé.

A grafikonos statisztika is szépen példázza, menyire igényes a játék kidolgozása. Miyamoto úr rendhagyó ötletei a szokásos Nintendo-minőségben lettek prezentálva. Gyerekfilmekbe illő muzsikák mellett élhetjük bele magunkat a miniatűr szerepbe, amikor is a virágok vagy gazok közé besétálva megrezdülnek a levelek, s a nagyobb bozótosokból még légyrajok is felreppennek. A zene játék közben aztán borongósabbá változhat, amiből tudjuk: valahol a közelben egy ellenség a pikminjeinkre feni a fogát. Hogy a remek grafikának csak néhány összetevőjét említsük, nagyon hatásos, ahogy a napszakok váltakoznak, s a világos nappalból lassacskán este lesz, s a hullámzó vizek sem néznek ki rosszul. A figurák kissé gyerekesek, de nagyon eredeti és szépen animált mind – a nagy orrú Olimar alakja éppúgy, mint a vizslató tekintetű pikmineké. Nem tudni, hogy Olimar a sisakon keresztül hogyan fúj bele a sípjába, de roppant vicces, ahogy megszólal a fütty, s azzal valamennyi pikmin körénk sereglik, majd halk trombitaszó jelzi, ahogy formációba parancsoljuk őket. Követnek minket mindenhová, tűzön-vízen át – feltéve persze, ha tűz- vagy vízálló a pikminsereg), külön-



■ Mivel vegyes a társaság, jobb lesz óvakodni a tűztől: csak libasorban!



■ Leszállásra kényszerítem ezt az ormányos Zeppelint

ben azt kell látnunk, ahogy a szerencsétlenül járt pikminek lelkei felszállnak a mennybe – bár szomorú a jelenet, mégis humorosan néz ki...

Az irányításban szintén nem találni hibát. Még a monotonitás ellen is tettek az alkotók: amikor már egyszerre több tucat pikmint termelünk meg, felgyorsíthatjuk a szüretet, s csak folyamatosan kell nyomkodnunk az A-t, mire Olimar automatikusan mindig a következő palántához siet.

Maximum a játék hosszúságában találhatunk kivetnivalót. Valós időben nekem mindössze három napomba tellett, hogy az összes alkatrész begyűjtésével megkapjam a legjobb befejezést – amit Olimar órája szerint 28 nap alatt sikerült kiviteleznem. Ezenkívül egyébként még két befejezés is van, de közülük a legrosszabbat aligha látjuk: a hajó létfontosságú alkatrészeit ugyanis 30 nap alatt bőven begyűjthetjük, s ez esetben a közepes befejezést kapjuk meg. No persze ha meg is van az összes alkatrész, még mindig megmarad a kihívás: ki tudja a legkevesebb nap alatt teljesíteni a játékot?! Némi fanatizmussal lehet akár addig is fokozni a dolgot, hogy mindaddig újra és újra visszatöltjük az állást az épp aktuális nap elejére, mígnem elmondhatjuk: egyetlen másodperc sem veszett kárba.

V. Zolimár kapitány
vzoli@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Stratégiai játék Nintendo-módra
- Remek irányítás
- Különös helyzetek és feladatok

■ NEGATÍVUM

- Kicsit kevés a helyszín
- Némelyik zene idővel idegesítő

■ BARÁTOK KÖZT

Pikmin		
Age of Empires 2 (PS2)		
Army Men RTS (PS2)	02/07	77%

GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	89%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.pikmin.com

CEL DAMAGE

DURVÁBBAK, MINT TOM ÉS JERRY

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ PSEUDO INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002.05.03. PAL

Gyakran megesik, hogy valakinek támad egy jó ötlete, az beválik – aztán a többiek vég nélkül azt másolják. Ez a játékfejlesztők esetében is pontosan így van: nem csak játékokat koppintanak az újításra képtelen csapatok, de még egyes grafikai megoldásokat is. Néhány éve rövid időre divatossá váltak – igaz, főként PC-re – az FMV-játékok, azaz amelyekben tulajdonképpen egy filmet nézhettünk végig, pár helyen pedig beleszólhattunk azok alakulásába. A sokszor ötnél is több CD-t megtöltő szörnyszülöttek hamar kihaltak, de jött a következő „járvány", a lens flare (avagy a „becsillan a nap a képernyőbe"-effekt), amit a mai napig szinte minden játékban felhasználnak – dacára annak, hogy a való életben ilyet ritkán tapasztalni. A Mátrix is elindított egy ilyen hullámot: a sorozat a Max Payne-nel kezdődött, manapság már majdnem mindegyik külső nézetes akciójátékban lehetőségünk van (illetve lesz) az időt lelassítani, és ilyen stílusban gyilkolni. A cel-shading effekt is hasonlóan népszerű manapság, az E3-on már szinte minden kiadónál voltak ezzel a megoldással készülő játékok, kezdve a Nintendo Zeldájától egészen a Capcom-féle Auto Modellistáig. Ez a grafikus trükk nagyjából abból áll, hogy a háromdimenziós modelleken a színek között nincsenek átmenetek, hanem teljesen elütnek egymástól – a képregény-érzés kidomborítása miatt ezt néha (mint esetünkben is) megoldják azzal, hogy egy fekete vonallal választják el a figurát a háttértől. Cel-shadinget alkalmazott a Pseudo Interactive is, amikor elkészítették ezt az akciójátékot, amelynek amerikai verziói már hónapok óta kaphatók, de Európában csak most váltak elérhetővé.

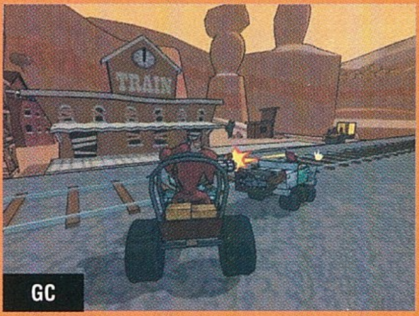
A játék egy rajzfilmvilágban zajlik, ahol a legnézettebb műsor a ToonTV műsorán a Cel Damage nevű viadal, amiben a világ legvadabb figurái jönnek össze egy durva küzdelemre. Minden eszközt fel lehet használni, a könyörület ismeretlen fogalom ezen brutális figurák számára – már maga az sem mindennapi, hogy milyen a műsor szereplőgárdája. Adott a show hat állandó szereplője, továbbá a házigazda, ergo minden alkalommal heten aprítják egymást a porondon. Van egy Elvis-imádó bulldózer-sofőrünk, és egy Dexter-szerű tudósunk, aki egy maga tervezte légpárnás „autóval" halad. Fowl Mouth talán a legegyedibb karakter, aki (vagy ami?) egy gengszter kacsa a harmincas évekből, abból a korból, amikor „a férfiak férfiasak, a nők nőiesek, a rajzfilmek pedig fekete-fehérek voltak". Sinder, a Pokolból gonoszsága és szétszórtsága miatt kitaszított ördög egy menő amerikai járgánnyal nyomja – és természetesen vannak lányok is a csapatban: Violet (a fejlesztők szerint ő egy tini animedémon) egy tankszerű járművel, Dominique Trix pedig egy rózsaszín limóval közlekedik (az ő foglalkozását nevéből, illetve az általa viselt latex cuccokból ki lehet következtetni). (Pénztáros a TESCO-ban – a szerk.)

Az összecsapásra négy stúdióban kerülhet sor: a Vadnyugaton egy bika, Erdélyben egy vámpír, a dzsungelben egy dinó, az űrben pedig egy agyvelő (robottesttel) lesz a fő ellenfél. A játék célja tulajdonképpen az, hogy őket legyőzzük, s ezzel kiválaszthatóvá tegyük – ehhez pedig az szükséges, hogy az adott világban mindhárom pályán, mindhárom játékmódban győzzünk. Mindegyik figurát nagyon eltalálták, Sinder például azonnal a szerkesztőség kedvencévé lépett elő sunyiságával és alattomosságával...





Mindenki készüljön, ma este leszámolás lesz!



A vágányoknál nem a vonat a legveszélyesebb dolog...



KARAKTEREK:

Violet
Jármű: APC
Végsebesség: Közepes
Gyorsulás: Jó
Fordulás: Gyenge
Fékek: Gyenge
Mint már említettem, Violet nem más, mint egy „tini anime-démon", és mint ilyen, nekem nem is volt túl szimpatikus. A járműve nem túl jó, ugyanis nehezen fordul – persze ez ebben a játékban relatív. Alapfegyvere meglepő módon egy koponya, speciális fegyvere pedig a Mortar. Utóbbi csak távolra hat, ott viszont azonnal öl.

Sinder
Jármű: ATV
Végsebesség: Közepes
Gyorsulás: Közepes
Fordulás: Jó
Fékek: Nagyon gyenge
Sinder, miután kirúgták a Pokolból munkája túlteljesítése miatt, a Cel Damage show-ban találta meg az ideális munkát. Hatkerekű járművével igen könnyű manőverezni, a fékezéssel, lassulással pedig ki törődik? Alapfegyvere a Tüzes Golyó névre hallgat, speciális fegyverként pedig Woodchippert használ – ez nagyon erős fegyver, közel kell menni egy ellenfélhez, azt a daráló beszippantja, ezután... el lehet képzelni.

B.T. Bruno
Jármű: Bulldózer
Végsebesség: Gyenge
Gyorsulás: Gyenge
Fordulás: Jó
Fékek: Kiváló
Az Elvis-mániás egykori gyári munkás (azért ilyen karakter sem volt még videójátékban!) pusztítási vágya miatt tudott munkát kapni a showban. Kocsija borzasztó lassú, ami igen nagy hátrány – talán épp emiatt ő a legsebezhetőbb figura. Alapfegyverként Hammert dobál, speciális eszközként pedig Sledgehammert használ, ami a környéken levőket lapítja ki.



XBOX

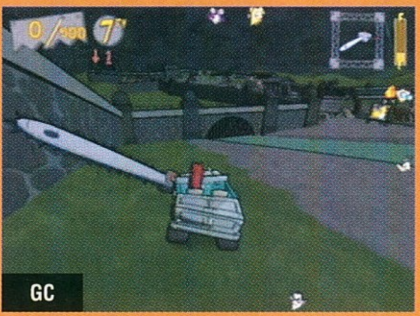
■ Még egy pillanat, és Whack Angus néhány Smackkal gazdagabb lesz



GC

■ Azért ez még egy dominánál is durva

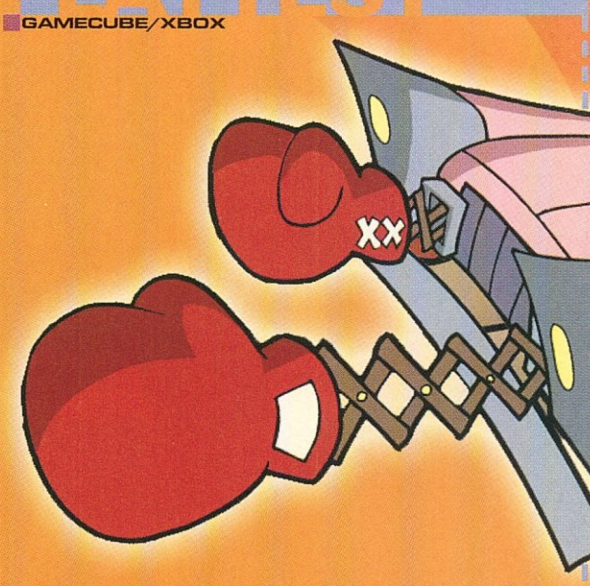
A Cel Damage-ben három játékmód várja a magukat megmérettetni vágyókat: a Smack Attack, a Battle Race illetve a Flag Rally. A könnyebb érthetőség kedvéért az elsőt nevezhetjük deathmatchnek, az utolsót meg CTF-nek is – a középső egy durva versenyfutás. Vegyük őket sorra: a Smack Attackban 500 Smack-pontot kell begyűjtenünk (a számot akár módosíthatjuk is), de ez nem teljesen úgy működik, mint mondjuk a Quake-ben, itt egy ölés nem egy pontot ér. Pontot akkor kapunk, ha valakit megsebzünk, méghozzá annak függvényében, hogy milyen fegyverrel történt az inzultus. Általában minél könnyebb egy fegyverrel megcsapni valakit, annál kevesebb pont jár érte. Például gépfegyverrel szerintem felesleges bajlódni, mert észrevehető pontszámnövekedés csak akkor jár érte, ha sikerül vele fel is robbantani áldozatunkat.



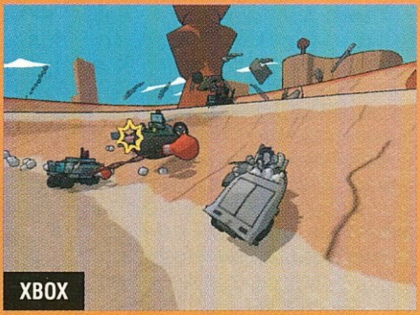
GC

■ Sinder nem bízza a véletlenre a dolgokat

Egy pár szó a fegyverekről: belőlük nem lesz hiány, mert azon kívül, hogy mindenki rendelkezik egy szinte semmit sem sebző, nem célkövetős és találatnál mindössze egy pontot adó cuccal, illetve egy másik egyedi eszközzel, még 16 különböző dolgot is felvehetünk a pályákon szétszórva található ládákból. A ládák szinte azonnal újratermelődnek, és ha úgy veszünk fel egyet, hogy már van nálunk valami, akkor azonnal váltunk: nem lehet nálunk egyszerre két különböző fegyver. A fegyverek és az általuk előidézett effektusok teljesen rajzfilmesek lettek: ha a kalapáccsal (ami egyébként nagyobb, mint egy autó) lesújtunk valakire, akkor az először is összelapul, néhány másodperc múlva pedig újra háromdimenzióssá válik. A rakéták fantasztikusan kinéző füstcsíkot húznak maguk után, becsapódáskor színes lángok törnek föl – az ilyen jelenetek egy-az-egyben elmennének a Cartoon Networkön. Én egyébként úgy találtam, hogy a közelharcban használatos cuccok, mint a balta, a bokszkesztyű, illetve a baseball-ütő a leghasznosabbak: egyrészt sok pont jár értük, másrészt meg viszonylag könnyű eltalálni velük a többieket, hiszen célra tartanak (elég közel menni az ellenfélhez, és megnyomni a ravaszt). Egy baltás „smack" 15 pontot ér, egy baltával pedig háromszor ölhetünk – ez sokkal jobban megéri, mint a gépfegyver, amit használva talán ha 20 pontot szerezhetünk (mázlival). A karakterek egyedi fegyverét a felkiáltójellel megjelölt ládából vehetjük ki. Ha valaki csúfos véget ér, akkor körülbelül egy másodperc múlva újratermelődik a pálya egyik pontján, általában közvetlenül egy láda mellett, hogy eséllyel vághasson neki a viadalnak. Smack Attackban érdemes a jól kanyarodó és jó gyorsulással rendelkező karaktert választani, itt ugyanis ezek a legfontosabb tulajdonságok.

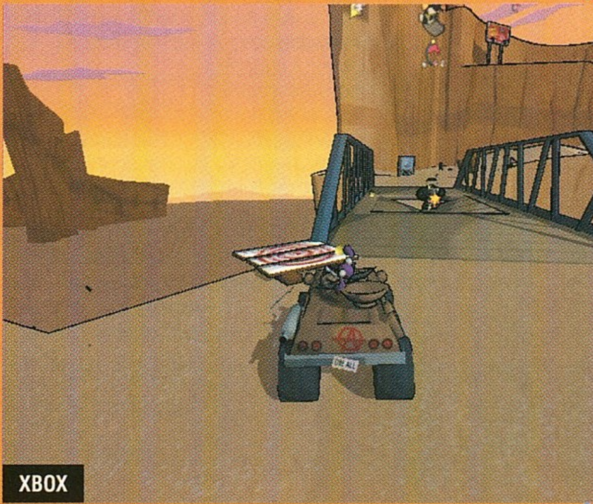


A második játékmód – ez talán a legkevésbé élvezetes – a Battle Race. Ez ugyanazokon a pályákon játszódik, mint a Smack Attack, a különbség mindössze annyi, hogy van két kapu is, ezeken kell átmenni húsz alkalommal (természetesen felváltva). A fegyverek persze nincsenek kikapcsolva, ezért hatalmas mészárszék szokott kialakulni a kapuk környékén, mindenki ott próbálja meg kiiktatni az ellenfeleket. Szerencsére a gépi intelligencia itt nem lett nagyon gépies:



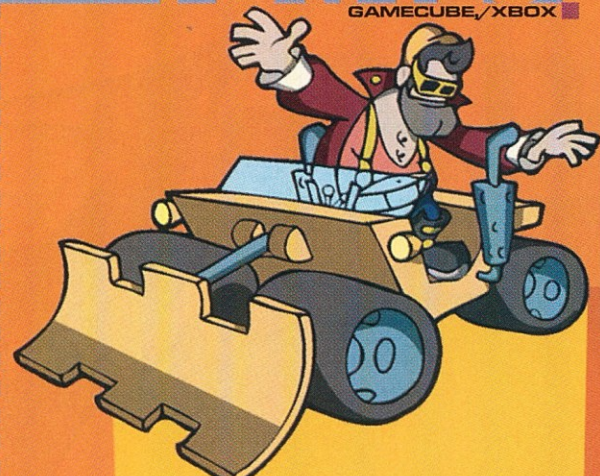
XBOX

■ Ha jól látom, Tyson is beszállt a buliba



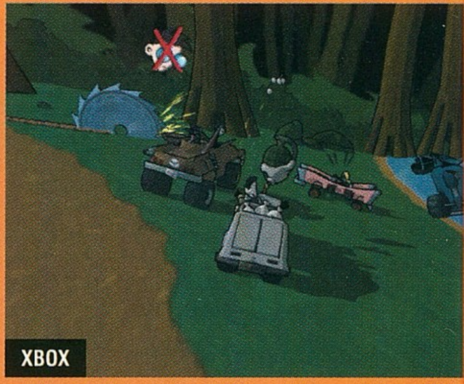
XBOX

■ Valakivel most nagyon rosszat tettünk





■ Megvannak a zászlók, most aztán nyomás!



■ Ha jól látom a buli félbeszakadt – legalábbis Sinder számára

KARAKTEREK:

Fowl Mouth
Jármű: Studebaker
Végsebesség: Gyenge
Gyorsulás: Jó
Fordulás: Jó
Fékek: Gyenge

Ez a gengszterkacsa még abban az időben született, amikor a tévében csak fekete-fehérben lehetett élvezni a műsorokat. Természetesen a gengszterfilmekből ismerős kocsit vezet, ami ugyan nagyon lassú, viszont sokkal fordulékonyabb, mint Brunoé. Alapfegyverként téglákat hajigál, a felkiáltójeles ládákból pedig Tommy Gunt (azaz géppisztolyt) szedhet fel. Ez tulajdonképpen a normál gépfegyver eldurvult változata, kitűnően lehet vele kaszálni.

Dominique Trix
Jármű: Cadillac
Végsebesség: Jó
Gyorsulás: Közepes
Fordulás: Gyenge
Fékek: Jó

Kedvenc karakterem azért szállt be a buliba, mert szereti megalázni a többieket. Latex ruhába öltözve egy csini rózsaszín Cadillac-et vezet. Ugyan kanyarodni csak nehezen tudunk vele, de a kézifék használatával ezen lehet segíteni. Alapból Tüskés Golyókat hajigál, speciális fegyvere pedig a Dynamite Crossbow. Ezzel dinamitot ragaszthatunk a többiekre, ami öt másodperc múlva robban – sajnos ennyi idő alatt akár háromszor is meg lehet halni, ezért nem túl erős fegyver...

Flemming
Jármű: Légpárnás
Végsebesség: Jó
Gyorsulás: Jó
Fordulás: Jó
Fékek: Gyenge

Ez a fickó meglehetősen ellenszenves, igazi „örök vesztes" (elég megnézni a videóját). Légpárnás járműve nagyon fürgén siklik, az egyik legjobban használható kocsiról van szó. Alapból surikeneket dobál, speciális fegyverként lézerrel lövöldözik, ami szépen porrá égeti az áldozatokat, szóval rendkívül aranyos cucc.

nem arra hajt, hogy jó gyorsan végigsuhanjon a kapukon, hanem bármikor kapható egy kis csetepatéra. Gyakran a pálya egy félreeső pontjára is elmennek, csak hogy egy jobb fegyverrel apríthassák a többi résztvevőt (ez a GC-változatban odáig fajult, hogy szinte nem is törődnek azzal, hogy mi körözgetünk, ők csak gyakják egymást egy sarokban...). Dacára ennek, a mi szívünkbe nem igazáén lopta be magát ez a játékmód. Talán sokkal jobb lett volna, ha tesznek bele néhány ki- és bekapcsolható opciót, mint mondjuk a fegyverek használatának mellőzése, vagy az életek számának limitálása.

A harmadik játékmód a Flag Rally, itt az lesz a célunk, hogy összeszedjünk négy zászlót, és elszállítsuk őket a célba (ezek a versenyek is az eredeti pályákon játszódnak). Ez leginkább abban különbözik az FPS-ekből már ismerős Capture The Flagtől, hogy a zászlók ezúttal kimondottan utálják, ha valaki megfogja őket – kis lábukkal próbálnak minél messzebb kerülni az üldözőktől. Természetesen a játékot csak akkor nyerjük meg, ha a négy zászlót egyszerre visszük be a célba – és ez elképesztően nehéz feladat, hiszen a Cel Damage világában a halált igen könnyedén mérik. Elég egy találat a szigonyágyúból, és máris a falon lógunk; elég egy csapás a láncfűrésszel, és máris két darabban van a kocsi... Hihetetlenül idegesítő érzés az, amikor már megvan a négy zászló, vígan száguldunk a cél felé, a gép pedig ekkor ereszt el egy halálos löketet... Ez persze fordítva is igaz, nincs is annál jobb, mint amikor már kajánul mosolygó barátunk cél felé száguldó karakterét kettévágjuk egy láncfűrésszel!



■ A légifelvételt készítő Flemming sajnos rossz helyen fog landolni – a lávában

A legnagyobb baja a játéknak az, hogy hiába tökéletes a rajzfilm-hatás, ha csak egyedül tudunk játszunk, akkor hamar unalmassá





válik. A gép által irányított ellenfelek még normál fokozaton is képesek bárkit az őrületbe kergetni – és ez különösen igaz az Xbox-verzióra – ott még könnyű szinten is meg kell izzadnunk, Flag Rallyban pedig szinte esélyünk sincs. A GameCube-verzióban pont emiatt rengeteget könnyítettek, itt viszont talán a másik végletbe estek, az összesen 36 futamból (12 pálya van ugye, és mindegyiken háromféle játékmód áll rendelkezésre) harmincat meg tudtam nyerni elsőre.

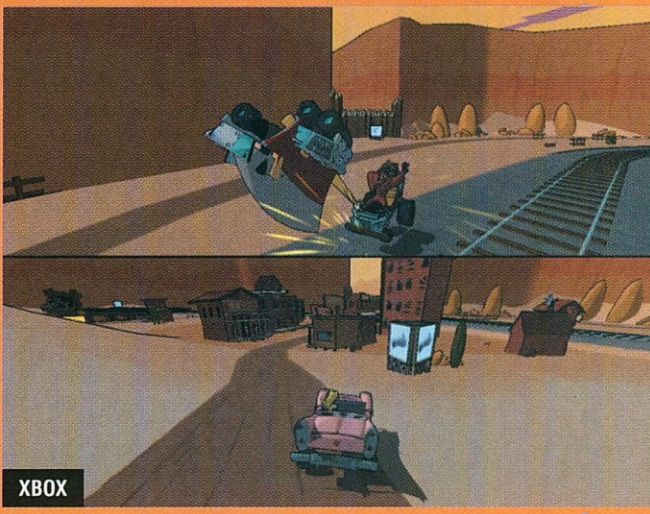
Minden megváltozik akkor, ha összehívjuk három pajtásunkat, és egymást szívatva állunk neki a balhénak (mindkét konzolon négyen játszhatunk – a PS2-verzió tulajdonképpen amiatt nem készült el, hogy két emberi játékossal egyáltalán nem lenne ilyen élvezetes), ilyenkor nagyon élvezetes menetek várnak ránk, különösen a Smack Attack játékmódban (érdemes felemelni a győzelemhez szükséges pontok számát). Azt sajnos nem tehetjük meg, hogy a gépi ellenfeleket kikapcsoljuk, minden alkalommal hét figura fogja egymást aprítani. Pedig a pályák elég kicsik, némelyiken még ketten is élvezeteseket lehetne ökörködni – így azonban (legnagyobb bánatunkra) nem lehet egymás boszszantásában elmerülni, mert a többiek minduntalan beleavatkoznak.

A grafika csodálatos, merem állítani, hogy a játék van olyan hangulatos, mint a Jet Set Radio Future – persze ez a stílus teljesen más. Kanyarodáskor a kocsik elhajlanak, ha pedig felhajtunk a falra, egy ideig még tudunk rajta haladni, a gravitáció csak később „jön rá”, hogy cselekednie kellene. Ugyanez történik, ha kiszállunk a pályáról: megállunk a levegőben, közben pörögnek a kerekek, a sofőr kétségbeesetten felnéz az égre, és végül egy porfelhő kíséretében az egész hóbelevanc lezuhan a mérföldnyi mély szakadékba. Néhány fegyver hatásáról már írtam fentebb – nevezetesen a kalapácsról és a rakétáról –, de az is nagyon klassz, ahogy a balta, vagy a kilőhető fűrészlapok szétvágnak valamit. Egyik kedvenc fegyverem a „fekete lyuk” névre hallgat: ez egy korong, amit a földre lehajítva aktiválhatunk – ezután ha valaki elhalad fölötte, azt beszippantja (a gond az vele, hogy általában én szívom meg a saját magam által lerakottakat). A pályák is nagyszerűen néznek ki, mindegyiken van valami kis plusz dolog, ami még érdekesebbé teszi a játékot. Az egyiken van egy híd, és azon lehet lyukat nyitni (különösen akkor hasznos, ha páran vannak rajta), illetve egy tonnás súlyt ráejteni a szerencsétlenekre; a másikon pedig néha fellobban egy láng, és ha rosszkor vagyunk a helyszínen, akkor az egész járművünk porrá ég. A legtöbb helyszínen van egy titkos terület is, itt általában csak egy láda van (legtöbbször a speciális fegyverrel feltöltve), de Flag Rallyban ide kell hozni a négy zászlót is. Van, amikor egy katapult lő ide minket, van, amikor egy hatalmas mágnes szippantja egy szinttel feljebb kocsinkat – tulajdonképpen nem is titkosak ezek a területek, hanem nehezebben elérhetőek.

A program hangulatát támogatják a hangok is, különösen az idióta figurák beszólásai: Dominique egy eredményes fegyverhasználat után elkezd nyögdécselni, a bika a vegetáriánus életrendet dicséri, Bruno Elvisnótákat dúdol – legjobban azonban a zászlók szövege jött be, akik hallhatóan mindent gyűlölnek: amikor felkapjuk őket, akkor néha olyan éktelen káromkodásáradattal reagálnak, amit még nem sokszor hallottam játékban (igaz, a durvábbakat kifütyülték).



■ Dominique láttán Drakula felágaskodott



■ A város egyik részén a halál arat, a másikon pedig nyugalom honol

Mivel nálunk szinte egyszerre jelent meg a két verzió, ezért nem annyira feltűnő a Pseudo lustasága – mármint az, hogy az Amerikában három hónappal később megjelent GC-változatban (a könnyítésen kívül) semmiféle változást nem tapasztaltunk: se egy új karakter, pálya, avagy fegyver – semmi az égvilágon. Persze ez egyáltalán nem ront magán a játékon. Azonban ha valamiért csak egyedül tudjuk kipróbálni, akkor azért ajánlottabb az óvatosság, elég hamar bele lehet unni a gép szemétkedéseibe. A második rész egyébként már készül a Pseudonál, a srácok online játéklehetőséget és sokkal több pályát ígérnek.

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ Lányok egymás között – jobb, mint az iszapbirkózás



■ A Forma-1 is más lenne, ha a többiek lődözhetnék Schumachert

POZITÍVUM

- Fantasztikus, rajzfilmszerű grafika
- Többen játszva kitűnő szórakozás
- Elborult szereplők, jópofa beszólásokkal

NEGATÍVUM

- Egyedül játszva hamar unalmassá válik
- Az Xbox-változat túl nehéz, a GC-s meg túl könnyű
- Nem lehet beállítani a karakterek számát

BARÁTOK KÖZT

Twisted Metal Black (PS2)	01/09	90%
Cel Damage		
VCL Motor Mayhem (PS2)	01/10	75%

GRAFIKA	90 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	88%

■ 4 játékos ■ PAL ■ www.celdamage.ea.com

GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

TANULMÁNYAUTÓK TESZTELÉS ALATT

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ SONY FEJLESZTŐ POLYPHONY DIGITAL MEGJELENÉS 2002.07.19. PAL

Genf, Tokió, Detroit: e három város a megszállott autórajongók számára igazi zarándokhely – legalábbis egyszer-egyszer az évben. A legnagyobb autóshow-k színhelyeiről van ugyanis szó, mely bemutatókon presztízs értékű valamennyi autógyárnak, hogy valami új típussal, vagy valami új technikai megoldással álljon elő – néha a legmeghökkentőbb újításokat értve is ez alatt. Utóbbi jelző különösképp igaz az ún. tanulmányautókra, amelyek többnyire a gyártók legvadabb elképzeléseit testesítik meg, s néha már-már inkább tűnnek egy Star Wars-film kellékének, mintsem hétköznapi autónak. Az ilyen gépcsodák ritkán kerülnek kereskedelmi forgalomba, noha a bennük megvalósított forradalmi újításokat természetesen öröklik más (szelídebb) típusok – szóval hétköznapi halandó aligha próbálhatja ki, milyen is lehet vezetni őket.

Immár azonban mégis akad egy lehetőség: a Polyphony Digital korábban már fényesen bebizonyította, hogy a virtuális térben ők bármilyen kocsit képesek a felhasználó rendelkezésére bocsátani (méghozzá nagyfokú élethűséggel), szóval egy játékban semmi akadálya, hogy kipróbáljuk ezeket az igazi ritkaságokat is. A Gran Turismo Concept Tokyo – ha jól emlékszem, nálunk is lehetett olvasni róla – már régebben megjelent Japánban, ám mint az európai címből is kitűnik, attól eltérően a PAL verzióban nemcsak ázsiai gépkocsik szerepelnek, hanem akadnak európaiak és amerikaiak is. A tanulmányautók per-



A mi autónk. Avagy mégse.



A legeslegbelső íven előzök

sze önmagukban meglehetősen szerény választékot képeznének, úgyhogy a játékban rajtuk kívül választhatók a kereskedelmi forgalomban kapható legújabb típusok is, valamint hivatalos versenyautók és ún. álomautók is – ami alatt olyan versenyautókat kell érteni, amelyek többnyire tényleg csak az álmainkban (illetve itt, a Gran Turismoban) szerepelnek. Mindent összegezve nagyjából 100 járgánnyal állhatunk rajthoz, noha ezek legtöbbjét előbb ki kell érdemelni: az álomautók közül például még egy sincs meg a játék indításakor. (A figyelmes játékos továbbá még száz egyéb verdát is összeszámlálhat, melyek vezetése azonban kizárólag az ellenfeleink privilégiuma.)

A játék rendszere teljesen más, mint amit a Gran Turismo 3-ban megszokhattunk. Nagyságrendileg egyszerűbb: nincs se arcade mód, se szimulációs mód, és tulajdonképpen csak külön-külön versenyezhetünk az egyes pályákon. (Már ami a tétre menő egyjátékos futamokat illeti, mert azért kétjátékos párbajra, vagy több gép összekötésével rendezhető i-Link versenyekre most is van lehetőség, azonkívül tét nélkül bármennyit körözgethetünk egymagunkban a Free Run móddal.) Szimulációs mód híján természetesen üzletelgetés és pénz sincs. A kocsik szerelgetéséből csupán annyi maradt meg, hogy a versenyek előtt egyéni beállításokat eszközölhetünk rajtuk.



Jogosítványokat azonban most is lehet – sőt kell is – szereznünk, jóllehet ez teljesen mást jelent, mint korábban. Mindössze arról van szó, hogy egy kvalifikációs kört kell mennünk azon a pályán, amelyen versenyezni szeretnénk a jövőben. Ha akarjuk, akkor ehhez kérhetünk egy felvezető kocsit is, ami nagyjából mutatja, mi a követelmény, de a nagyon profi játékosokat jobbára csak hátráltatja, ezért szerencsére csak opcionális.

A játékban összesen 10 pálya szerepel, ami azonban valójában csak öt: a Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps és a Tahiti Maze a GT3-ból, valamint az Autumn Ring a GT1-2-ből. A maradék öt pályát a felsorolt helyszínek fordított változatai képezik. Minthogy a 10 pályán mindösszesen 20 verseny rendezhető (Normal és Pro fokozatban különkülön), a játék elég bőkezűen osztogatja a bónuszkocsikat. Már jogosítványoknál is rangsorolják a teljesítményünket, s a bronz-, és az aranyjogsikért jutalomautók járnak. Természetesen újabb kocsikat nyerhetünk azután a Normal és a Pro versenyek megnyerésével, sőt ha rögtön az utóbbival kezdünk, akkor automatikusan megkapjuk mindkettő nyereményt. Gran Turismos viszonylatban így igen


Bár egyelőre háttérbe szorultam, még mindig én vagyok az esélyes



Négy sáv sosem elég két autónak

TAMAGOTCHI NÉGYKERÉKEN



A 2001-es Tokyo Motor Show egyik legérdekesebb jelensége kétségkívül a Toyota Pod volt. A Sonyval karöltve kifejlesztett autó megtervezésekor az volt a koncepció, hogy a modern járgányok már minden lehetséges igényt kielégítenek, s ezért egy olyan kocsit akartak létrehozni, ami több mint egy közlekedési eszköz. Eme elgondolás alapján végül is egy XXI. századi Herbievel rukkoltak elő. A 70-es évek filmsztárjához hasonlóan ez a „kicsi kocsi" is kissé bogarasra sikeredett, és nemcsak küllemében, ugyanis az autónak érzelmei vannak (!), és lesi a gazdájának minden kívánságát – sőt még a lelkiállapotát is. Az autó elején patkó alakú színes lámpák lettek elhelyezve, mintha csak a Podnak az lenne a szája –



elvégre vannak szemei (a fényszórók), vannak fülei (a két tükör), és tessék elhinni, még szemöldökei is, amit kis zöld lámpácskák révén még fel is tud húzni. A Pod a mimikájával, illetve a farkának a csóválásával (merthogy ilyene is van) mutatja ki az érzelmeit. Teljesen elkékül a szája, amikor letargiába esik, ha netán kifogy belőle a benzin. Világoskékre vált, ha szomorkodik, s leparkolva kell unatkoznia. Ugyanakkor amint közeledik felé a gazdája, belesárgul – irigység helyett – a vidámságba, s ugyanilyen „képet vág", amikor kellemes tempóban furikázhat. Csak akkor vörösödik el dühében, ha nagyot kell fékeznie, vagy hirtelen kell kitérnie. Bár ez ritkán fordul elő, mert érzékeli a gyalogosokat, s a hasonszőrű autókkal még kommunikálni is tud. Mindeközben a kocsiszekrény belsejében is van „szeme és füle" a jószágnak. Amikor leáll az autó, úgy igazítja be az üléseket, hogy kényelmesen lehessen beszélgetni és ki/beszállni. Menet közben pedig figyeli a tulaj pulzusát és verejtékét, majd annak megfelelően szellőzteti a kocsiszekrényt, továbbá hallgatja a hangokat, és amikor úgy érzi, hogy egy feledhetetlen beszélgetésnek a tanúja, automatikusan fotót készít a családi albumba. Őrület... Szemügyre véve a műszerfalat (kormánykereket hiába keresünk), tényleg már azt se lehetne csodálni, ha ez a „kicsi kocsi" is tudná önmagát vezetni.



Nyomomban a zsaruk? Nyugalom: ez csak a szervizkocsi.

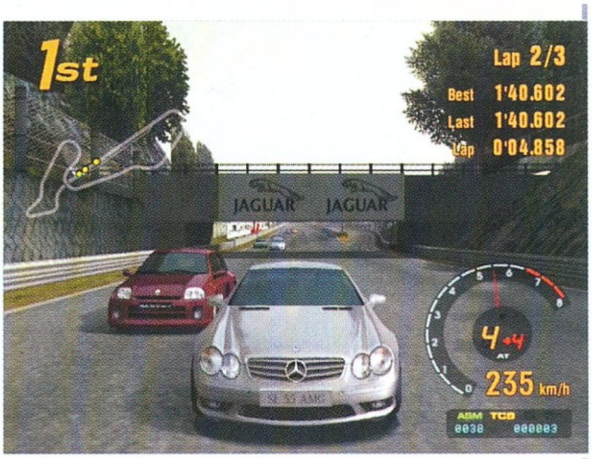
egyszerűnek tűnik mindent megszerezni, amit ráadásul tetéz a játék könnyűsége.

Arany jogsit szerezni bizony nem nehéz. A saját tapasztalataimat véve alapul: már legalább fél éve nem vettem elő a Gran Turismot, és mégis mindenütt azonnal arany-jogsit kaptam. Igaz ugyan, hogy a pályákat nem lehet elfelejteni, de egy kiélezett versenynél alapkövetelmény a gyakorlat (főleg, hogy a GT-ben olyannyira különböző autókkal lehet versenyezni), szóval nyilvánvaló volt számomra, hogy nem én vagyok az ász. Még a pro versenyeknél is csak alig kell odafigyelni, hogy az adott kategóriából a pályához és a vezetési stílusunknak megfelelő autót válasszuk. A rallyversenyek különösen viccesek, meglehetősen kevés erőt vesznek ki a pilótából. Már-már röhejesnek találtam azt a helyzetet, amikor úgy elhúztam az ellenfelemtől (Pro fokozaton), hogy még azután is könnyen vissza tudtam előzni, hogy egy szarvashiba folytán 360 fokot fordultam az autóval... A ralizás már az eredeti Gran Turismo 3-ban is egy kicsit könnyű volt, úgyhogy végképp nem érteni, hogy a tapasztalatok fényében miért nem tették feljebb a követelményt. A végén már ott tartottam, hogy azért választottam esetenként valami bénább képességű tanulmányautót, hogy izgalmat csempésszek a versenybe... A fejlesztők mentségéül csupán az szól, hogy azért elrejtve (L1+R1 a nehézségválasztásnál) beraktak egy „Ace" fokozatot is, aminél már jobban meg kell emberelnünk magunkat.

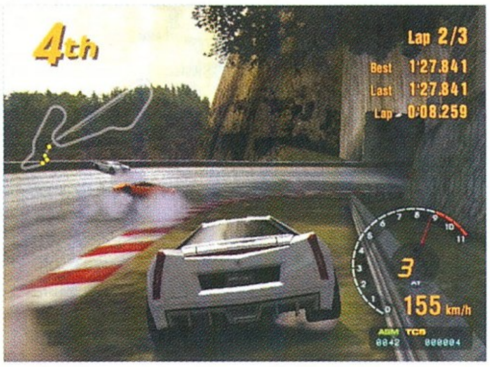
A GT3 mintájára a teljesítményünket az ún. „Status" képernyőn követhetjük nyomon. Láthatjuk, melyik pályán milyen éremmel melyik autót nyertük, s azokról még technikai infot is lekérhetünk. A sok-sok járgány közül nyilvánvalóan a Toyota Pod a legérdekesebb: ennél ugyanis nemcsak az autót nyerhetjük meg, hanem hozzá még egy speciális üzemmódot is, melyben minden kört befejezve az autót „le kell ültetni" (a kézifékét behúzva), s csak utána lehet továbbmenni. (Hasonló „leülősdit" mellesleg már tudtak anno a Citroenek is, de a Pod képességei korántsem merültek ki ennyiből – lásd a boxunkat.) A speciális üzemmódot szintén a Status képernyőn találjuk, ahol a megnyerhető kis ajándékcsomagokból még bónuszvideók is előkerülnek, s ami a



Tokyo utcáin meglehetősen nagy a forgalom



Hiába: a Merci túl bika ehhez a mezőnyhöz



A bénáskodókat talán jobb lesz a zöld úton át kikerülni

legérdekesebb: nyerhetünk egy 10 milliós „kis prémiumot" is a GT3-hoz.

A GT Concept Tokyo-Geneva csalódást okozhat azoknak, akik a GT3 folytatását várták a „személyében": míg az egy-két hónapos játék volt éjjel-nappal játszva, addig ez csupán kétnapos, kényelmes tempóval. Ugyanakkor ha azt vesszük alapul, hogy iszonyatosan jól lemodellezett 100 autót vezethetünk a remek GT-pályákon, akkor a játék még mindig jóval többet nyújt, mint a konkurens autóversenyek PS2-re – ráadásul ez nem is egy teljes árú játék. Az értékelést tehát ezek figyelembevételével próbáltuk kialakítani.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

POZITÍVUM

- Igazi unikumnak számító autók
- Frankó GT3 pályák
- Remek fizikai modellezés

NEGATÍVUM

- Kevés pálya
- Kevés üzemmód
- Túl könnyű versenyek

BARÁTOK KÖZT

Gran Turismo 3 A-Spec	01/08	94%
World Rally Championship	02/01	93%
Gran Turismo Concept Tokyo-Geneva		

GRAFIKA	94 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	80%

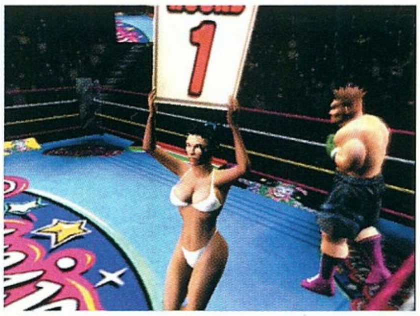
2 játékos ■ PAL ■ www.playstation-europe.com

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOX

„VAS" MIKI ÉS A TÖBBIEK

TÍPUS SPORT KIADÓ CODE MASTERS FEJLESZTŐ ATOMIC PLANET MEGJELENÉS 2002.06.27 PAL/NTSC

Semmi kétség, hogy – ha a minőségi tényezőt konstansnak vesszük, akkor – egy sportjátékot sokkal jobban el lehet adni a boltban, ha adott sportág egyik kiválósága adja hozzá a nevét. Ha más nem, hát legalább az élsportoló rajongótáborába tartozók meg fogják venni, ami azért már valahol garantálja a tisztes piaci sikert. Ökölvívást feldolgozó programok – ki tudja miért – nem túl gyakran jelennek meg konzolokon, és – ismervén a kiadók óvatoskodó természetét – ez valószínűleg a jövőben is így lesz: jelen példa is csak azt bizonyítja, hogy ha valamelyik világsztárral licenc-szerződést kötöttek, akkor szinte biztos, hogy a kiadó citromba harapott. A PlayStationös Naseem Hamed Boxing megjelenése előtt egy hónappal például „Prince" Hamedet óriási botrány kíséretében megfosztották a világbajnoki öveitől, mert nem volt hajlandó címmérkőzésre kiállni (vagy a felkínált gázsit kevesellte, vagy az ellenfél színvonalát tartotta méltatlannak magához), és hasonló a helyzet a Mike Tyson Heavyweight Boxing esetében is: pont a múlt hónapban ütötte ki őt Lennox Lewis minden idők legnagyobb gázsiájért (továbbá a szervezetek egyesített világbajnoki övéért) folyó mérkőzés 8. menetében, és ezzel valószínűleg egyszer és mindenkorra pontot tett Tyson profi nehézsúlyú bokszolói karrierjére. (Mellesleg Lewisnak is volt hasonló licenc-ajánlata – hogy kitől, az most hirtelen nem jut eszembe –, de amikor a tulajdonképpen teljesen esélytelennek számító Rahman mindenki elképedésére KO-val elvette tőle a világbajnoki övet, a kiadó sűrgősen visszakozott, annak ellenére, hogy a visszavágón Lewis iskolabokszot bemutatva visszaszerezte azt.)



■ Itt pontosan látszik, hogy mit szeret(n)ek annyira a bokszon!

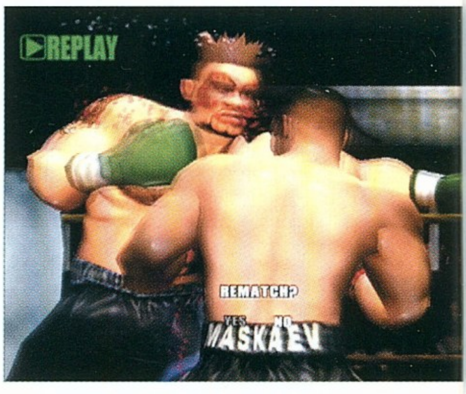
Szóval a Code Mastersék nem örülnek, ettől függetlenül egész jó kis játékot dobtak össze (mégha ez a vele töltött első órában titokban is marad). A játékban a legnagyobb név természetesen Tyson, de ettől függetlenül már a játék dobozának a borítója is büszkén hirdeti, hogy Vas Mike mellett még milyen 15 „nehézsúlyú" név szerepel a játékban. Kellően rossz májjal megáldott bokszrajongóknak ettől persze rögtön vigyoroghatnékja támad, lévén (az egy Rahmant leszámítva) ezek a kilencvenes évek elejének nagy nevei, és roppant diplomatikusan kimaradt a névsorból Evander Holyfield, Lennox Lewis, valamint az egyébként is névtelennek számító James Douglas, akik ugyebár legyőzték Tysont (az utóbbi még 1990-ben, fénykorában valószínűleg teljesen véletlenül)…





■ Heverésszél csak nyugodtan, Nicholsonkám, én ráérek!

A sportjátékokban gyakorlatilag már elmaradhatatlannak számító bevezető videó (a játék grafikus motorjával készült videókból, és eredeti Tyson-meccsekből van összevágva), jön a kissé puritán menü. Kezdetben csak egy pár noname figura választható, szóval indítás után akár kreálhatunk magunknak is egy saját karaktert, aminek egész különleges bája van: figuránk kinézetét ugyan előre beállított sablonokból állíthatjuk össze, de mivel van vagy 50-60 paraméter, egyenként 5-10 variációval, többezernyi kinézetet hozhatunk létre. Vegyük például az arcberendezést, ahol olyan ökörségeket lehet állítani, minthogy mennyire álljon el a karakter füle, mennyire legyen szétverve az orra, legyenek-e csíkok a szemöldökében és így tovább. „Psycho" Ace nevű karakterem arcán például minden paramétert tízesre állítottam, és így sikerült megtalálnom a hiányzó láncszemet a modern és a neander-völgyi ősember között… (Egyébiránt a Custom Boxers-menüben bármikor átválthatunk egy másik, már megnyitott bokszolóra, tehát nem muszáj az általunk generáltat használni. Ugyan ez a karaktergenerátor csak puszta dilinek tűnik, pár dolgot azért nem árt komolyan venni: a maximális ütőtáv érdekében célszerű a karokat a lehető leghosszabbra állítani, míg a magasság kiválasztásánál is el lehet elmélkedni a választás következményein. Az én Ace-em



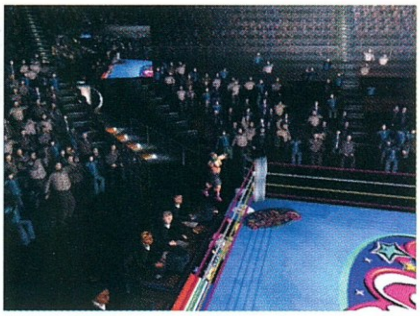
■ Tovaris Maszkajev elég rendesen átszabta a fejemet



Hát Bothának elég rendesen be fog fűteni ez a jobbhorog!



Íme a bizonyíték, hogy valóban a majomtól származunk!



Hélló, ott a hátsó sorokban is tessék örülni nekem!

például maximális magasságú volt, aminek ugyan az lett az eredménye, hogy az ide-oda hajladozó ellenfelek feje felett elég sok horog és egyenes zúgott el, viszont egy csomó meccset megnyertem a törpék ellen azzal, hogy állandóan mélyet ütöttek, és a bíró a harmadik alkalommal leléptette őket.

Ha autóversenyről lenne szó, akkor Vári Zoli azt mondaná erre a játékra, hogy nem szimulátor, hanem inkább arcade típusú. Az egész rendszer erre a szemléletre épül, kezdve onnan, hogy bokszolónkkal akár folyamatosan végigüthetjük az egész menetet, egészen odáig, hogy a tulajdonságait a bokszolónk nem edzéssel fejleszti, hanem a mérkőzésekért járó pénzdíjból „veszi", és az újabb ütésfajtákat nem gyakorlással tanulja, hanem a legyőzött ellenfelektől „nyeri" – aztán azt megveheti, ha van rá elég pénze. (Összesen 185 féle új dolgot – ütést, ruhát, kombót satöbbi – nyerhetünk meg a játékban.) A vételt se bonyolították túl: mind a tulajdonságok eggyel magasabb szintre emelése, mind egy megnyert új ütésfajta „megvétele" egymillió dolcsiba kerül. A



Érdekes. Pedig az előbb még nem 90 fokkal elforgatva láttam a világot...

játékmenet tehát úgy fest, hogy mindenekelőtt Exhibition (azaz bemutató) meccsek halmait kell játszanunk. Itt a győztes kábé 400 ezer dollár körüli összeget kaszál (ha először verjük meg az ürgét, és bónuszt nyerünk, akkor ez felmehet egymillió fölé is), de a vesztes is kap olyan 100 ezer körüli zsetont, így ha mondjuk tízszer elveretjük magunkat, akkor is összeszedünk annyi pénzt, hogy legalább egy tulajdonságunkat fejleszthessük.

A bokszolók menüjében fejleszthető tulajdonságokból (Skills) összesen tízféle van. Nyilván elég egyértelműek (állóképesség, erőnlét satöbbi), talán a Cheat Skill szorulhat némi magyarázatra: ha ezt növeljük, akkor a szabálytalan ütéseinket kevésbé veszi észre a bíró. Kezdetben melegen ajánlott az ütőerő és a sebesség fejlesztése a támadáshoz, továbbá az áll (Chin) edzése, hogy ne sebezzenek rajtunk akkorákat a benyelt maflások.

Az eddig még le nem győzött ellenfelek elpáholása mindig egy új ütésfajtával (vagy kombóval, netán ruhával) gyarapítja a lehetőségeinket. Az ütésfajtáink közül tizet fejleszthetünk tovább (tök jó, ilyenkor játék közben is másképp néz ki a mozdulat), de célszerűbb előbb inkább a skillekre költeni, ugyanis egyszerre maximum csak négy ütésfajta lehet Advanced állapotban. Speciális ütésfajták az egyedi gombkombinációkkal előhozható kombók. Ezek persze jóval nagyobbat sebeznek, mint normál társaik (csak az ügyesebb fickóktól is lehet megnyerni őket), de egyszerre sajnos mindig csak egy lehet aktív belőlük.

Az irányításra nem vesztegetném a szót (úgyis benne van a játékban) – maradjunk annyiban, hogy a Dual Shockra alkalmazva ennél egyszerűen elképzelhetetlen jobbat kitalálni. Nyilván a képernyő tetején található két kijelző is ismerős lesz bármelyik verekedős játékból: a felső az életerő, ha elfogy a padlóra kerülünk (lehet bizonyos mennyiséget gyógyulni is á la Tekken); az alatta levő az aktuális ütőerő. A neve már eleve mutatja, hogy mit jelez, de ez van hatással arra is, hogy honnan indul a „lélekerő", ha padlóra kerülnénk. (A gépi játékos kedvenc szokása, hogy mélyütésekkel és az erre szolgáló kombókkal ezt minél gyorsabban a nullára redukálja.) Padlót fogva a kijelzőn látható gomb gyors nyomkodásával kell a csíkot a kijelző tetejéig juttatnunk, hogy bokszolónk még a kiszámolás előtt felálljon. Ha padlóra kerüléskor az ütőerő nulla volt, akkor erre az esély édeskevés – azt viszont talán mondani sem kell, hogy a gép által irányított játékosok a harmadik leütés (azaz a TKO) előtt MINDIG felállnak...

A fejlesztők ugyan kilenc fajta játékmódról beszélnek, én viszont csak hármat találtam. Az Exhibition Matchhez képest a Speed Boxnál annyi a különbség, hogy itt csak egyetlen, öt perces menet van, és az első leütés egyben győzelmet is jelent (nincs pénzdíj sem, viszont új figurától nyerhető bónuszok annál inkább.) A Title Belt tulajdonképpen címért folyó meccssorozat: ha a kezdeti gyenge minőségű vetélytársakat már mind elagyabugyáltuk (azaz mindent elnyertünk tőlük), akkor itt lehet új, erősebb karaktereket megnyitni (Tysont is), azzal, hogy a meccssorozatban egyszer legyőzzük őket (ezek aztán az Exhibitionnél is választhatóvá válnak). Egy ilyen sorozat közben azonban csak akkor ajánlatos visszalépni a megszerzett pénz skillekbe fektetése végett, ha az utolsó ellenfelünket már többszöri visszaszavágó után sem tudjuk jelen tudásunkkal legyőzni – a sorozatot ugyanis mindig újra kell kezdeni.

Részemről nagyon komálom az ökölvívást, a belőlük készült játékadaptációkat viszont már kevésbé, azon egyszerű okból kifolyólag, hogy kimondottan jót még nem nagyon láttam. (Jó, aláírom, nehezen szimulálható igazán jól.) Ugyanilyen szkepszissel kezdtem el játszani a Mike Tyson Heavyweight Boxinggal is – ami meg is maradt, sőt az első egy-két órában a teljesen arcade-szerű szemlélet („boostolt" ütések, lángoló/füstölő öklök, kombók) láttán kezdett enyhe fanyalgássá válni, arról már nem is beszélve, hogy a bokszolók úgy ütnek, mint a cséphadaró. (Szerintem a Lewis-Tyson meccs nyolc menetében ÖSSZESEN nem ütött százat a két fickó, nemhogy egyetlen menet alatt!) 20-30 millió dollár elköltése után a kezdők között már nem volt ellenfél (leszámítva az unalmat), mert folyamatosan csak horgokat ütve is le lehetett győzni őket. Viszont a dolog rögtön sokkal érdekesebb lett, mihelyst megnyitottam az erősebb figurákat a címmeccs-sorozatban: ezek ellen az ide-oda hajladozó gengszterek ellen ugyanis már tényleg szükség lesz taktikára (legyen akármilyen jó is minden tulajdonságunk), nemkülönben ügyességre a győzelemhez. Az arcade-effektek miatti csuklásomat addigra már egyébként is elfelejtettem, mondván, hogy ezek inkább a játszhatóság kedvéért lettek beépítve a játékba. Általában véve a hangokkal és a grafikával is elégedett voltam (semmi extra, de a célnak megfelel). Néha a figurák animációja kicsit darabosnak tűnt, de ezért bőven kárpótolt például a tomboló közönség néha egészen remek látványa, és főleg az, hogy a játék most kivételesen a gép ellen is élvezetes volt (és ehhez nem volt szükség nehézségi fokozatok hókuszpókuszaira). Mellesleg a játéknak lesz Xbox-verziója is.



A fenne egye meg ezt az állandó hajladozást!

POZITÍVUM

- **Igen szórakoztató fejlődési rendszer**
- **Erősebb gépi ellenfeleknél már igazi kihívás**
- **A fürdőruhás lányok...**

NEGATÍVUM

- **Berakhattak volna egy igazi karrier-módot is**
- **A gép néha igen bunkó módon kedvez a játékosának (mindig feláll, mindig elhajol satöbbi)**

BARÁTOK KÖZT

Mike Tyson Heavyweight Boxing		
Prince Naseem Boxing (PS)	**01/01**	**76%**
Knockout Kings 2002	**02/05**	**74%**

GRAFIKA	**81 %**
HANG	**74 %**
ÉRTÉK	**81%**

2 játékos ■ PAL ■ www.codemasters.com

UFC THROWDOWN

CSAK ROSSZFIÚKNAK!

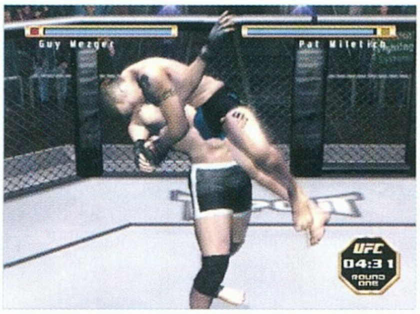
TÍPUS SPORT/VEREKEDŐS **KIADÓ** CRAVE **FEJLESZTŐ** OPUS **MEGJELENÉS** 2002.06.06 NTSC 2002.09.06. PAL

Sem mentálisan, sem bőrszínemet tekintve nem vagyok egy vérbeli bokszos alkat – fizikumomat elnézve pedig pláne nem, de azért férfiember lévén komálom a bunyót (igaz, leginkább nézni). Éjjeli hazatántorgásaim során maximum kétszer csaptak meg, akkor sem vészesen (azt azért hozzátenném, hogy egyik alkalommal sem a Nemzetiből jöttem hazafelé) – ennek ellenére egy-két arcot elnézve nemegyszer támadt már olyan érzésem, hogy ezt most legszívesebben kiütném, mint egyszeri mikró a villanyórát, mert ez már nem is a Föld, hanem a majmok bolygója. Bízvást tudom, hogy ezzel nem vagyok egyedül: elég csak a történelmet megnézni, mióta az emberi faj kifejlődött, nem volt olyan perc, amikor ne öltük volna egymást. Ez genetikai kérdés – egy hímneműnek mindig is egy másik társán kell megmutatnia a világnak, hogy ő mennyivel jobb nála. Manapság a háborúk mellett a küzdősportok is erre kínálnak lehetőséget – ezek közé tartozik az UFC is, amelyet legstílszerűbben úgy tudnék felkonferálni, ahogy egy haverom előadta nekem: „Zolika, menjél rá mindenképp, nagyon szétütik egymást azok az állatok!". Nos, felvételen sajnos még nem volt hozzá szerencsém, de ha már játékban megjött, mindjárt magamhoz is öleltem.

Ezáltal mindjárt – ha csak részleteiben is, de – szemügyre vehettem néhány akciót, lévén a játék egy igen hangulatos és adrenalin-pumpáló introval indít, mely (sportjátékoknál már megszokott módon) videóbejátszásokat tartalmaz a múlt izgalmasabb pillanataiból. Ettől függetlenül, töredelmesen be kell vallanom, azon kívül, hogy létezik ilyen, nem tudtam róla semmit – így kicsit utánanéztem az interneten, hogy miről is van szó. Kutatásaim eredményét – nagyon röviden és hevenyészett fordításban – valahol ezeken az oldalakon kell, hogy találjátok (sasszemű olvasóink nyilván ki is szúrták már a kis boxot), így a cikk keretein belül nem fogok a szabályokról szinte egy szót sem ejteni. Elégedjünk meg annyival, hogy a játék hivatalos licence az UFC-viadalnak, így a való életből vett versenyzők (és rájuk, illetve a harcmodorukra jellemző mozdulataik), arénák és szabályok szerepelnek a játékban.



■ Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!



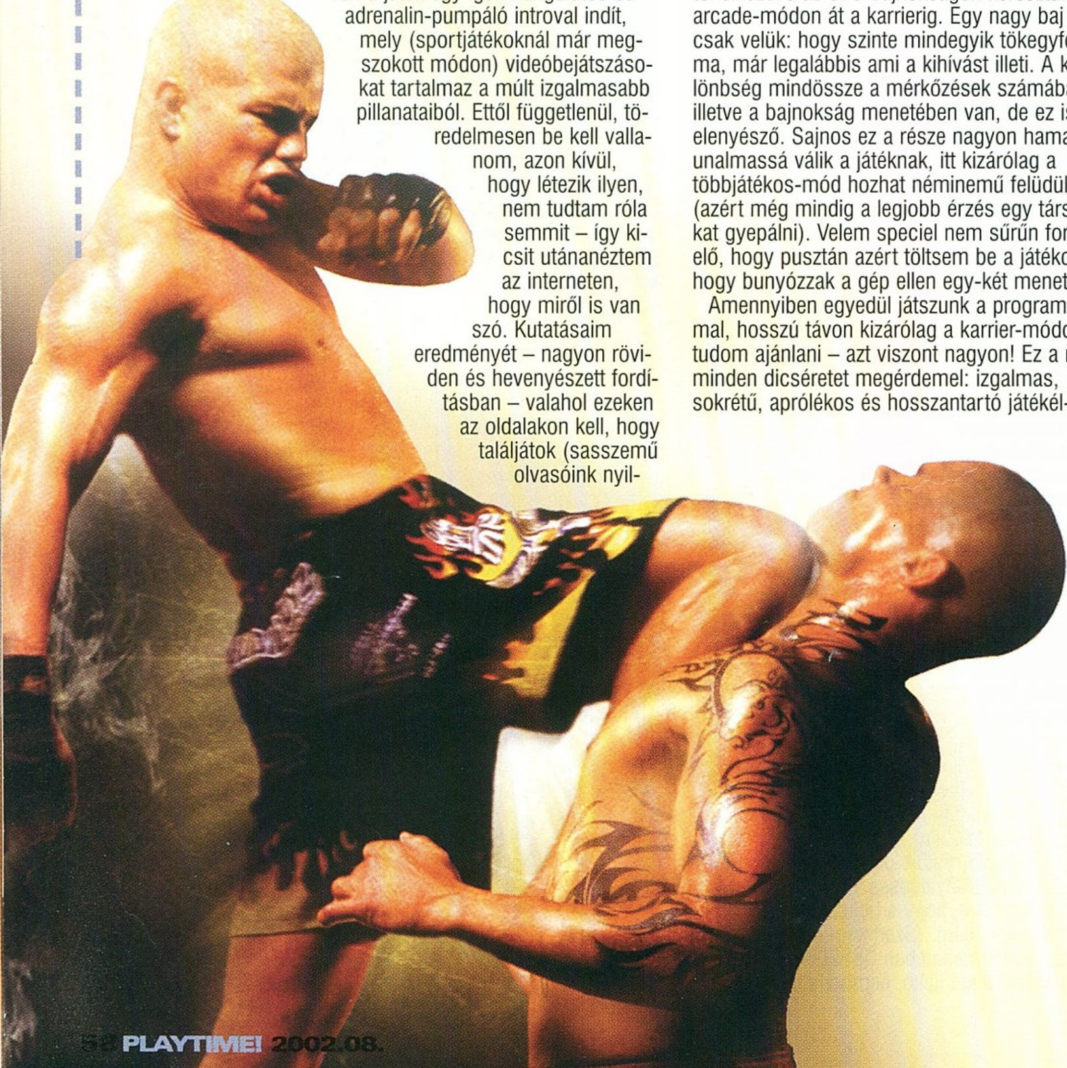
■ Ezt esetleg bemutathatnák a páros táncok vb-jén is

28 versenyző közül választhatunk (további 4 szerezhető meg nyereményként), akiket két súlycsoportba oszt a program, és ők tizenhét különböző helyszínen küzdhetnek meg egymással. A sport-, illetve verekedős játékokból már az unalomig ismert minden lehetőségünk megtalálható (szám szerint hat), a gyakorlástól elkezdve az UFC bajnokságon keresztül az arcade-módon át a karrierig. Egy nagy baj van csak velük: hogy szinte mindegyik tökegyforma, már legalábbis ami a kihívást illeti. A különbség mindössze a mérkőzések számában, illetve a bajnokság menetében van, de ez is elenyésző. Sajnos ez a része nagyon hamar unalmassá válik a játéknak, itt kizárólag a többjátékos-mód hozhat néminemű felüdülést (azért még mindig a legjobb érzés egy társunkat gyepálni). Velem speciel nem sűrűn fordult elő, hogy pusztán azért töltsem be a játékot, hogy bunyózzak a gép ellen egy-két menetet.

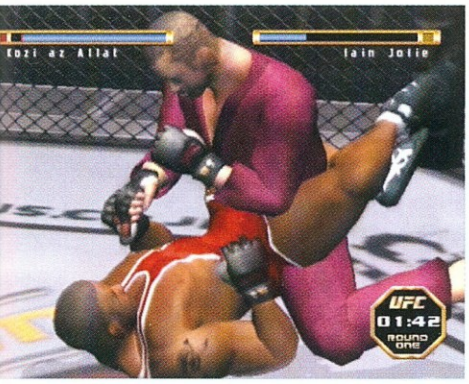
Amennyiben egyedül játszunk a programmal, hosszú távon kizárólag a karrier-módot tudom ajánlani – azt viszont nagyon! Ez a rész minden dicséretet megérdemel: izgalmas, sokrétű, aprólékos és hosszantartó játékélményt kínál. Azzal indul, hogy kreálnunk kell magunknak egy versenyzőt – mi határozzuk meg a nevét, a becenevét, a fizimiskáját, a ruházatát, az életkorát, a magasságát, a testsúlyát és végül, de elsősorban azt is, hogy melyik stílusban küzd. Ja és egy jó poén: azt is mi gépelhetjük be, hogy mit írjon ki bevonulásunkkor a versenyző erősségeinél. A karakterünk ún. skill-pointokkal rendelkezik, amelyeket gyakorlásnál használhatunk fel. Minden egyes új ütésfajtát és kombót csak akkor tudunk a tényleges viadalokon használni, ha már elsajátítottuk azt. Az elsajátítás két részből áll, egyfelől bizonyos számú skill-pointba kerül, másrészt akkor teljesítjük (és kapjuk meg), ha a ringben az adott kritériumoknak megfelelően győzzük le az adott ellenfelet. Teszem azt, a balegyenes elsajátítása 4 skill-pontba kerül, az ellenfelet pedig úgy kell K.O.-val kiütnünk, hogy csak az ütés gombokat használhatjuk. Egyszerű és világos rendszer, mint a nap. Emberünk hat alaptulajdonsággal is rendelkezik (úgymint állóképesség, erő, sebesség, ütéstechnika, lábtechnika, fogástechnika), a teljesített gyakorlatok ezek némelyikét is növelik, a megszerzett tudás függvényében (egy kézi kombó elsajátítása nyilván nem ugrasztja meg nagyon a lábtechnikánkat). A skill-pontok száma véges, de – természetesen – tornákon is indulhatunk, és az ott elért eredményünknek megfelelően újabbakat is kapunk. Ahhoz, hogy egy viadalra egyáltalán benevezhessünk, öt ellenfelet kell legyűrnünk, onnan jöhet csak maga a torna – ami kizárólag egyenes kieséses rendszerben működik (a valósághoz hűen).



■ A cikkre reagáló kritikák feladása előtt kéretik figyelembe venni a tulajdonságaimat!



Az irányítás pofonegyszerű – vagyis jól oldották meg. Ugyan egy-két kombó előhozása



■ Habár ez a póz egy kicsit félreérthető, a játék célja nem feltétlenül a szaporodás



■ Öööö, mit is szoktak kirugdosni az emberből?



■ A földön fekvő ellenfelet ütni szigorúan szabad!

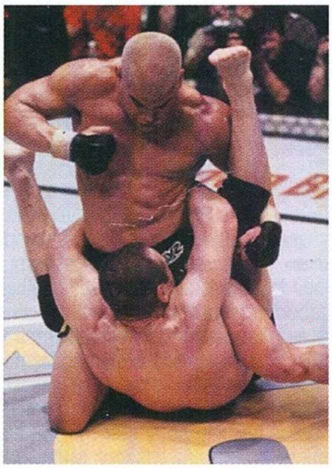
kicsit nehézkes, de ez minden ilyen típusú játékban így van. Alapból csak a négy gombra van beprogramozva mozdulat, az R1-R4-re tetszésünk szerint rakhatjuk rá a fogásokat (amelyeket két gomb együttes lenyomásával hozhatunk elő). Egy fél nap gyakorlással már könnyen bele lehet jönni a játékba. Talán sokak szemében kevésnek hathat az itt felsorakozó speckó támadások mennyisége, de megjegyezném, hogy ez itt a valóság, akárhogy nyomkodjuk a gombokat, karakterünk bizony nem fog sem lángot fújni, sem villámot szórni.

Térjünk át a prezentációra! A karakterek kidolgozása egyfelől pofás, mind a testüket fedő izomzat, mind az arcberendezést illetően (a legtöbb nagydarab hústoronyról lerí, hogy akkora bunkó, hogy kanállal eszi a a rántotthúst is). A versenyzők szemmel láthatóan különböznek egymástól, és ez nemcsak a bőrszínükre (a legtöbbjük egyébként is szénné van tetoválva) és az arcukra vonatkozik – más a testfelépítésük és a mozgásuk is. A tényleges harcnál – az ütéseket és a rúgásokat illetően – már sajnos kevesebb eltérést találtam, de az kétségtelen, hogy sokféle harcmodort alkalmaznak. Az animációjuk szép és folyamatos, itt maximum annyi az egyetlen bibi, hogy bevonulásnál, amikor mutogatnak, fényezik és feltüzelik magukat, néhányszor elég természetellenesen mozognak, vagy a tartásuk túl merev. Meccs közben ilyen problémával nem találkoztam, igazán élethűnek látszik a mérkőzés. A véresség fokozat állítható ugyan, de ennek nem láttam különösebb indokát: amikor folynia kellett, akkor folyt, amikor nem, akkor nem – ha kis vadóc módjára legvéresebbre állítjuk, akkor sem fogunk különösebben tapicskolni a ketchupban. A grafikáról és a vizuális effektusokról általánosságban elmondható, hogy szépek, de az égvilágon nem nyújtanak semmi olyasmit, ami kiérdemelné a forradalmi jelzőt. Az arénák – bár számukat tekintve sok van – szinte semmiben sem különböznek egymástól, lévén harc közben szinte mindig csak a küzdőtér van a kamera látószögében. A hangok és a zene tökéletesen ellátják a feladatukat, több szót nem is érdemes rájuk vesztegetni.

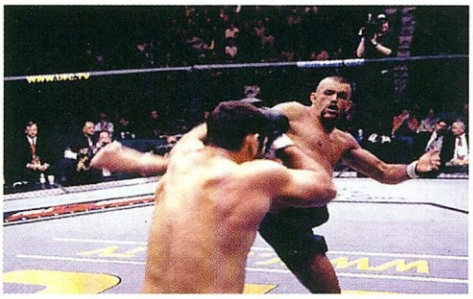
Úgy vélem annak, aki szereti a küzdősportokat és az egzotikumokat, mindenképp megér egy próbát tennie az UFC-vel – nem csak az izomagyúaknak és azoknak jelent jó szórakozást, akik a „Mi akarsz lenni, ha nagy leszel?" kérdésre a „Kidobó vagy kommandós!" feleletet adják. Közel sem olyan látványos, mint a Tekken-sorozat vagy a Virtua 4, de ez nem is egy mese – itt komoly, férfias küzdelem zajlik, amit a megfelelő minőségben ültettek át PS2-re is. (Egyébként a játék GameCube és Xbox-verziója is már a kertek alatt van (utóbbi UFC: Tapout néven fut), állítólag pár plusz móddal és súlycsoporttal kibővítve.)

Kozi
kozi@vogel.hu

■ AZ UFC-RŐL DIÓHÉJBAN



Noha az UFC-ben alkalmazott harcművészetek között több olyan is akad, amelyek története a régmúltba nyúlik vissza, maga a viadal (hivatalosan) még igencsak gyermekcipőben jár: a 10. életévét sem töltötte be. 1993. november 12-én debütált, és – mint oly sok más erőszakos dolognak – ennek is az USA a szülőhelye. Sokan vitáztak már arról, hogy egy bokszoló, valamilyen távol-keleti harcművész avagy egy profi birkózó párharcából melyikük is kerülne ki győztesen – itt megadatott a lehetőség, hogy összemérjék tudásukat, hiszen bármelyikük elindulhatott a viadalon. Talán mondani sem kell, hogy a bunyó hatalmas és azonnali sikert aratott, így az egyik legdinamikusabban fejlődő küzdelemsorozattá avanzsált – ma már közeledünk a 40. UFC-viadalhoz, és az USA-n kívül már Japánban (hol máshol?) is megrendezték a show-t. A sokféle harcmodor (számuk húsz körül van) miatt meglehetősen nehéz volt egységes szabályrendszert felállítani (köztünk szólva, azért annyira nem is akarták ezt túlbonyolítani, avagy szűkös keretek közé szorítani), de valamit csak ki kellett találni, hogy ne egy az egyben az ókori gladiátorviadalok felújításáról legyen szó. A szabályokat az évek alatt sokat formálták, és még ma is képlékeny a dolog, de úgy néz ki, kezd végleg egységessé válni. A viadal egy napig tart, egyenes kieséses rendszerben van lebonyolítva. Per pillanat 5 súlycsoportban küzdenek a versenyzők, és pontozóbírók is vannak a mérkőzéseken (kezdetben még nem voltak!). Egy mérkőzés ötperces menetekből áll, mindegyik menet közt egyperces szünettel, a szimpla mérkőzés három, egy címmérkőzés öt menetig tart. Győzni lehet pontozással, technikai K.O.-val, kiütéssel, és tap-outtal, ami azt jelenti, hogy a játékos saját maga jelzi a bírónak, hogy nem tudja folytatni (ez általában ritkaság a küzdősportokban). Noha jóval többfajta ütés megengedett, mint a bokszban, vagy többfajta fogás, mint a birkózásban, azért a versenyzők testi épségére bizonyos határokon belül ügyelnek (egyebek mellett nem lehet pl. lefejelni a másikat, ágyékon rúgni vagy ütni és még a szemét sem lehet kinyomni – micsoda disznóság!). Ami a ruházatot illeti, ma már nem lehet pólót és cipőt viselni, csak néhány hagyományos sport-sortot, a kesztyű pedig – a boksszal ellentétben, ahol az ütésfelületet is növeli – itt kizárólag a kézfej védelmét látja el. A ring nyolcszög alakú (innen a neve: Octagon), különböző harcművészek tanácsait használták fel a tervezés során, de ami a legérdekesebb benne, hogy leginkább egy barátságos állatkerti ketrecre emlékeztet. Általánosságban elmondható, hogy a pusztán utcai harcnak indult UFC (pontozóbírók, időlimitek, különösebb szabályok és súlycsoportok (!) nélkül) mára már a komoly viadalok szintjére küzdötte fel magát. Szerintem így azért már vesztett a varázsából, népszerűsége azonban töretlen – nem véletlen tehát a játékadaptáció sem.



■ POZITÍVUM

- Érdekes és errefelé még ismeretlen sportágat ismerhetünk meg
- Nagyszerű a karrier-mód
- Az irányítás elsajátítása nem nehéz

■ NEGATÍVUM

- A versenyzők néha kissé merevnek tűnnek
- Számos játékmód van, de ezek sokmindenben nem térnek el egymástól
- Kevésbé látványos, mint mondjuk a Tekken vagy a Virtua Fighter

■ BARÁTOK KÖZT

UFC THROWDOWN		
KNOCKOUT KINGS 2002	02/05	74%
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING		

GRAFIKA	82 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	83%

■ 2 játékos ■ NTSC ■ www.ufcvideogame.com

F1 2002

A MICROSOFT ÉS A SONY ISTÁLLÓ PÁRHARCA

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA SPORTS MEGJELENÉS 2002.04.05. XBOX 2002.06.07. PS2

A Forma 1 évről évre egyre nagyobb szurkolótáborra tesz szert, ami ebből következően hatalmas üzlet, és nemcsak a verseny szervezői számára. Szerencsésnek mondhatja magát az a játékfejlesztő, aki megkapja a jogot, hogy valamennyi pályát, istállót és pilótát szerepeltethesse a játékában, hiszen szinte ez önmagában is elegendő, hogy el lehessen adni egy játékot. Sőt ahhoz is elegendő, hogy minden évben újra és újra el lehessen adni ugyanazt a játékot. Az Electronic Arts köztudottan nagymestere az effajta kufárkodásnak, bár szó nem érheti a ház elejét: minden évben azért megpróbálnak valami pluszt is nyújtani a korábbi kiadványaikhoz képest. Lássuk tehát, idén milyen F1 játékot tartogatnak az Xbox és a PS2 tulajdonosok számára.

Külsőségekben az F1 2002 két verziója nagyjából megegyezik. (Létezik egyébként GameCube változat is, de azt még egyelőre nem volt alkalmunk tesztelni.) Hogy a kellemetlenségekkel kezdjük, a képfrissítési sebesség mind a két verzióban meglehetősen gyatra. Amikor a visszajátszások külső nézeteiből egyszerre 10-20 kocsi van a képernyőn, akkor már kifejezetten csúnya a mozgás. Verseny közben ez mondjuk nem jellemző, de akkor sem teljesen sima a dolog.

Ami viszont már a 2001-es kiadásban is nagyszerű volt: az autókon ezúttal is minden tükröződik. Nem csak holmi trükkel van megoldva a csillogó-villogó fényezés, hanem valóban a táj tükröződik mindenütt (a fedélzeti kamera szemszögéből jól láthatóan még a pilótánk sisakján is): akár ki is olvashatjuk a reklámtáblák szövegeit a tükörképen. Az árnyékolás szintén realisztikus, minden fának vagy transzparensnek az árnyéka végigvonul az autók burkolatán. A pilóta animációja sem rossz: időnként levesz egy műanyagréteget a sisakjáról, illetve az öklét szokta rázni.



Hirtelen elfelejtettem, hogy ez már nem a Stuntman (PS2)



Jó lenne, ha elfüstölögnél az utamból! (PS2)

A terep megvalósítása nem jobb, de nem is rosszabb, mint bármely más F1 játékban. Nem éppen fotó minőségű a táj, de azért minden épület ott van, ahol lennie kell. Az egyéb grafikai jellemzőket illetően természetesen az olyan effektusok, mint a guminyomok, a kipördülő kerekektől képződő füst, avagy a sóderágyak felvert homokja mind reprodukálva vannak a játékban. Más kérdés, hogy milyen élethűséggel: a kerekekre felragadó homok vagy fű nem valami nagy szám. A kamerába cseppenő vízeffektus ellenben nagyon klassz, s ugyanez mondható el a vizes aszfaltról, melyen tükröződnek a tócsák, és kerekek által felvert vízpára mintegy fátyolként veszi körül az autókat – kiváltképp Xboxon. PS2 sajátosság viszont, hogy száraz időben is dinamikus fényhatás figyelhető meg az útburkolaton.

Az autók hangjait is remekül sikerült visszaadni: a hosszú egyenesekben egészen „üvegessé" válik a robaj, a nagy fékezéseket követő gyors visszaváltásoknál pedig olyan hangokat hallunk, hogy már-már azt hisszük, szétesik a motor. Az istállónk rádióján keresztül mindeközben a csapatfőnök is hallatja a hangját, aki folyamatosan értesít minket, ha változás történt az élen, ha valaki a hátunk mögül minket támad, azon kívül arról is tájékoztatást kapunk, mi történik a csapattársunkkal.



Ha nem megy, hát meg kell tolni (Xbox)

Az üzemmódokat tekintve jelentős különbség tapasztalható az Xbox- és a PS2-változat között, noha az odáig még mindkét változatnál azonos, hogy van egy Quick Race mód, ahol csupán versenyzőt és pályát kell választanunk, s nyomban a lóerők közé csaphatunk. A pályák nagy része ennél a módnál le van zárva: ezeket úgy nyithatjuk meg, ha minél jobb helyezéseket elérve pontokat gyűjtünk – a követelmény mindegyik helyszín neve mellett ott szerepel.

Az egyjátékos, vagyis a Single Player módon belül kezdődnek a lényeges különbségek. Xboxon az egész egyjátékos mód hasonlóan teljesítményorientált, mint a Quick Race mód. Eleve addig még semmiféle Grand Prixt nem indíthatunk, míg el nem végeztünk bizonyos alapvető autóvezető tanfolyamokat. Jogosítványt a Challenge módban szerezhetünk, ahol négy kategóriára bontva különböző kihívásokon bizonyíthatunk. Mindegyiken belül öt feladat van, melyek bronzra (min. 60%), ezüstre (min. 90%) vagy aranyra teljesíthetők (min. 100%). Először az alapvető technikákra okítanak ki minket (például rajtolás, fékezés), azután eltérő időjárási viszonyok közt próbálhatjuk ki magunkat, a boxba kiállás tényezőit is megismerhetjük (például tapasztalhatjuk, mi a gyakorlati különbség a teli az üres tank között), végül a komoly versenyzőknek ajánlott nehezítéseket is kipróbálhatjuk. Mert bár alapvetően egy játéktermi típusú játéknak tűnik az egész, azért be lehet kapcsolni olyan dolgokat, mint manuális váltó, sérülés, olajszivárgás, bünteté-





■ A Forma 1-nek megvannak a maga szépségei: micsoda hátsó felfüggesztés! (Xbox)



■ Kicsit összegabalyodtam az egyik Jaguarral (PS2)



■ Száguldó vízpárafelhők a maláj pályán (Xbox)

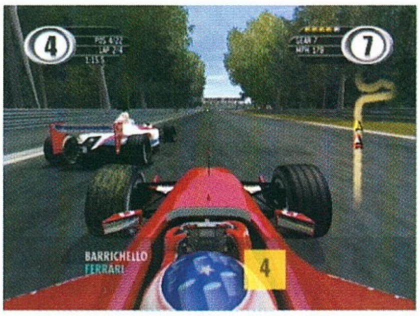
sek (például a boxban érvényes sebességkorlátozás miatt), és zászlók. Érdekes megoldás, hogy ameddig a megfelelő kihívásokon nem sikerült átmennünk, addig környezeti paramétereket se kapcsolhatjuk be, tehát mondjuk változó időjárás csak akkor lehet, ha már a második kategóriában sikeresek voltunk.

A Chellenge módon belül van egy plusz ötödik kategória is: a Track Experience-szel az egyes pályákat gyakorolhatjuk. Egyetlen kört kell menni a lehető legtökéletesebben. A tökéletességbe az is beletartozik, hogy nem lehet levágni kanyarokat, sőt még a fűre hajtani sem – hiba esetén azonnal kezdhetjük elölről a kört. A köridőkért szintén érmeket kapunk, s ezekből, illetve a többi challenge-en elért százalékainkból egy általános viszonyszám lesz kikalkulálva, ami összesítve jellemzi a tudásunkat. A tudásunknak megfelelően pedig újabb játékmódokat kapunk a Grand Prix módban, egészen konkrétan: saját magunk összeállította bajnokságon indulhatunk (természetesen az eredeti, teljes bajnokság is megnyitható), azután az ún. Team-Mate Challenge-nél a csapattárs legyőzése a fő cél, a Domination módban pedig csak akkor vagyunk jók, ha valamennyi versenyt megnyerjük.

Magától értetődően többjátékos üzemmódból is van néhány. Az osztott képernyős Split Screen móddal akár négy játékos is összemérheti a tudását, avagy külön-külön indulva 22 játékos is versenghet a legjobb köridőért a Time Challenge opcióval. Kooperálásra is van lehetőség: a Tag Teamet indítva két csapatot alkothatunk (max. négyfőseket), s kettéosztott képernyőn a csapattársak menet közben ragadhatják magukhoz az irányítást. Végül van egy Last Man Standing mód is, ahol pedig az utolsó emberig tart a harc, azaz minden körben a leglassabb versenyző kiesik.

A PS2-változatban nem szükséges eredményt elérni a különféle üzemmódokhoz, amikből sajnos nincs is olyan sok. (Helyettük bizonyos EA-kártyákat lehet nyerni.) Amenynyiben párhuzamot vonunk az Xbox-változattal, az egyjátékos módban nincs Domination, a többjátékos módból pedig a Last Man Standing hiányzik – igaz, ahelyett viszont van Full Season mód, tehát két játékos is elindulhat egyszerre egy teljes szezonon. A Challenge módnál továbbá teljesen másfajta kihívásokat találunk. Kezdő és haladó kategóriák közül válogathatunk, s azokon belül az F1 istállókhoz tartozik egy-egy feladat. Előre kitalált pozíciókból kell elindulnunk adott versenyeken, és meg van határozva, hogy mikorra melyik helyre kell felfejlődnünk, vagy milyen eredményt kell elérnünk.

A sérülések, az időjárás és egyéb körülmények beállításához szintén nem szükséges jogosítvány, mindent ki/bekapcsolhatunk a futamok előtt. Legfeljebb az üzemanyag/gumi elhasználódása inaktív kezdetben, de az is csak addig, amíg 16 körösnél kevesebb versenyeket állítunk be – hiszen úgy nincs értelme a dolognak.



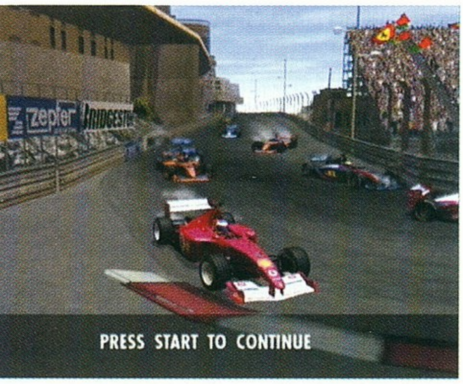
■ Jó lenne, ha már lekopna az a zöldség a bal elsőről (Xbox)

A versenyeken realisztikusságát mindkét konzolon kétféleképp határozhatjuk meg: normál és szimulációs mód lehetséges. A normál beállításnál az autó viselkedése a játéktermekben megszokottak szerint alakul, azaz nyugodtan nyomhatjuk a gázt, a kocsi csak ritkán fog megcsúszni. Amennyiben nem tudunk bevenni egy kanyart, a sóderágy alig fog meg minket, és egész szépen lehet haladni még a füvön is. Éppen ezért igazi balesetek csak akkor alakulnak ki, amikor a szimulációs módban játszunk. Ez esetben viszont akár fel is borulhat a járgány, mire a kritikus pillanatban a fedélzeti kamerán pár másodpercre behangyásodik a kép. A kétféle beállítás a kocsi műszaki paramétereire is kihatással van – mert hát az edzéseken, illetve a bemelegítésnél természetesen lehetőség nyílik némi szerelőmunkára. Míg normál módban csak a gumi típusát tudjuk meghatározhatni, addig a szimulációs módban azok nyomását is, valamint az autó további négy pontján is matathatunk: állíthatunk a szárnyak állásán, a felfüggesztéseken, a fékeken, és a váltó áttételein. No persze a szimulációs mód mindezek ellenére nem egy szimuláció – abban az értelemben legalábbis nem, ahogy azt a vérprofi játékosok értik.

Az F1 2002 alapvetően olyan lett, mint a sorozat korábbi tagjai: inkább játéktermi típusú a verseny, ahol a járgányt „megtartani” nem ördöngösség. Szó se róla, választhatunk olyan okos és profi ellenfeleket, hogy azért oda kelljen figyelni az ideális ívekre, és a kicentizett féktávolságokra. A PS2-változatban továbbá a szélárnyékokkal is számolhatunk, ugyanis a hátsó szárny mindegyik ellenfélnél jól látható „kondenzcsíkot” húz, és amennyiben az általuk behatárolt sávba hajtunk, egy jellegzetes hangot hallhatunk – nagyjából olyat, mint amikor a fülünkhöz tartjuk a porszívó csövét. Ezt a szívó hatást természetesen a sebességünk növeléséhez használhatjuk fel – akik szeretik a szintén EA Sports-os Nascar játékokat, azoknak aligha kell magyarázni, hogyan. Egy kicsit talán túl van játszva a dolog, még egy kis motion blur effekt is bejátszik a hirtelen gyorsulás miatt, de hát végül is ezt megint csak hozzácsaphatjuk az arcade vonásokhoz.

Tulajdonképpen nem lenne ezzel a játékkal semmi baj, épp csak az említett képfrissítési problémára kéne valami gyógyírt találni. Azt el kell ismerni, hogy 22 autó realisztikus megjelenítése nem kis feladat, de főleg egy új konzolplatformon azért elvárható lenne a sima mozgás.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Ezt a kanyart valahogy mindig le szoktam vágni (Xbox)



■ Ahol én járok, ott autó az úton nem marad (Xbox)

■ POZITÍVUM

- Eredeti pályák és versenyzők
- Jól megválasztott üzemmódok
- Rugalmasan alakítható környezet

■ NEGATÍVUM

- A képfrissítés akadozik
- Nincs karrier mód

■ BARÁTOK KÖZT

F1 2002		
Formula One 2001	01/06	77%
Nascar Heat	01/09	75%

GRAFIKA	70 %
HANG	86 %
ÉRTÉK	78%

■4 játékos ■PAL ■ www.easports.com

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

KUTYABAJA A SZELLEMEKNEK!

TÍPUS PLATFORM KIADÓ THQ FEJLESZTŐ HEAVY IRON MEGJELENÉS 2002.05.22. NTSC

Bizonyára egy lelkes Cartoon Network-rajongónak sem kell bemutatni Scooby Doo-t és baráti körét, a rejtélyek kinyomozásában érdekelt Mystery Inc.-t. Az 1969 óta folyamatosan vetített rajzfilmsorozatnak két esemény ad különös aktualitást: egyrészt közeleg a kosztümös mozifilm bemutatója, és ami még fontosabb, a THQ jóvoltából immár PS2-re is elkészült az örökzöld mese egy újabb játékváltozata, a Scooby Doo: Night of 100 Frigths. (Hurrá.)

A játék cselekménye a szokványos scooby-s klisével dolgozik: a Mystery Inc. egy újabb csodálatos eseménysorozat kellős közepébe csöppen.

A kis csapat ezúttal Daphne egyik barátnőjét keresi fel, akinek frissen örökölt birtokával akadtak némi gondjai. A bizarr találmányairól híres Graham professzortól reá szállt kastély ugyanis a legkevésbé sem tűnik lakatlannak: ha leszáll az éj, mindenféle furcsa alakok tűnnek fel a birtok legkülönbözőbb pontjain, titokzatos, természetfeletti hangokat hallani, arról már nem is beszélve, hogy nagybácsikájának is egyik napról a másikra nyoma veszett.

Több sem kell a nyomozásért élő-haló hőseinknek: hiába Scooby és Shaggy aggodalma, minden óvatosságot félretéve nyomulnak az elátkozott kastélyba.

S lőn, a szörnyek nemcsak a képzelet, hanem a birtokot tényleg uralma alatt tartó, merőben gonosz figura, Mastermind szülöttei. Miután lelkes barátaink egytől egyig rendre csapdába estek (micsoda váratlan fordulat), így kizárásos alapon Scooby lesz a problémamegoldó ember (akarom mondani kutya).

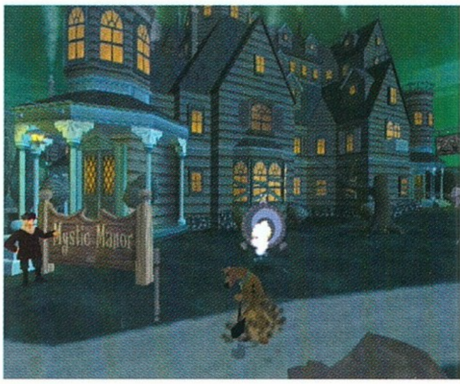
Persze az érti igazán a helyzet iróniáját, aki ismeri Scooby egyéniségét. Négylábú főhősünk ugyanis – enyhe kifejezéssel élve – nem tartozik a világ legbátrabb élőlényei közé. A daliás termete ellenére legendásan gyáva eb többnyire még az árnyékától is nyüszítve menekül, nemhogy még holmi kísértetjárta helyen jószántából sétafikáljon... Így hát logikus, hogy nem egy first person shooter keretében mészárolgatunk a derék csahossal, hanem egy, az állandó menekülés hangulatát megragadó, 3D akció-platform jellegű rettenetben. Ahogy az ebben a műfajban már-már kötelezően lenni szokott, feladatunk végső soron két részből tevődik össze: a mászkálásból és a gyűjtögetésből.



A dolog azért szerencsére csak sarkítva ilyen primitív, a készítők ugyanis gondoskodtak róla, hogy változatos, szórakoztató játék közben, szép fokozatosan, sumákolva őröljék fel a kemény konzolozásban megfáradt idegeinket. Bár kétségkívül a fent említett kettős alapon nyugszik, mind a pályaszerkesztés, a dizájn, illetve a hanghatások terén egyaránt értékelhető teljesítményt voltak képesek felmutatni.

Ténykedésünk célja a Mystery Inc. kihúzása a csávából, azaz barátaink kiszabadítása és a titokzatos körülmények között eltűnt Graham professzor, no meg persze zseniális találmányai felkutatásával az elvetemült Mastermind likvidálása. A fennkölt küldetés sikeres teljesítéséhez szükséges idő és energia mennyiségét leginkább azzal jellemezhetjük, hogy tizenhárom helyszín összesen nyolcvannégy pályáján kell bizonyítanunk rátermettségünket.

Alapvető feladatunk Scooby kedvenc eledelének, a gyakorlatilag mindenfelé szétszórt Scooby Snack korongjainak összegyűjtése. Még mielőtt falánksággal gyanúsítanánk kedvenc négylábúnkat, eme zaftos falatok nem jóllakatását, hanem a nemes cél elérését hivatottak szolgálni. Jóformán az összes helyszínre való belépéskor egy-egy úgynevezett „Snack-kapu" áll utunkba, amely jobb esetben is könyörtelenül megcsapolja az általa megnevezett értékkel a fáradságos munkával összeguberált Snack-készletünket. Rosszabb esetben vissza kell térnünk a hiányzó finomságokért, ami kimondottan bosszantó lehet, pláne ha egy órákon keresztül tartó bumlizás végén kiderül, hogy két Snack híján nem enged át az ajtó, amelyik mögött rendszerint ott a következő mentési pont...



Hova áshattam tegnap azt a fránya csontot?



Scooby, a mérleg nyelve

Egy-egy nagyobb helyszín ugyanis általában négy-öt régióra tagozódik, és mindegyik további három, a régióval azonos elnevezésű, számozott színhelyre osztható. Minden régió elején található egy, a Mystery Machine-nal jelölt mentési pont, plusz egy teleport, amelyet aktiválva legalább már az egyszer meglátogatott pályák közti közlekedés kevésbé macerás tud lenni. A különböző nevet viselő régiókban általában egy-egy kisebb feladatot, ún. puzzle-t kell megoldanunk a puszta továbbjutás érdekében. A puzzle-k összetettségüktől függően az ügyességi feladatokon kívül tartalmazhatnak némi kalandelemet is, már amennyiben bizonyos, más helyeken megszerzett eszközöket is csatasorba kell állítanunk. Eme tárgyak Graham professzor találmányai, amelyekkel – nem kis munka árán – egy-egy nagyobb helyszín végén gyarapíthatjuk kollekciónkat. A megfelelő puzzle-k megoldásán túl eme cuccok a „mezei" pályákon való átutazásunkat is jelentősen megkönnyíthe-





■ Scoobynk jelmeze még a legtapasztaltabb zombikat is meghökkentette

tik. Például a lábra szerelhető rugó nemcsak a kastély parkjában, alaphelyzetben túl magasan lebegő kulcs bezsebelésére alkalmas – a kétszeres magasság biztosításával nagyon jó szolgálatot tesz bármilyen cinkes ugrás kivitelezésénél. Vagy az amerikai focinál használatos sisak sem kizárólag az előrenyomulásunk ütemét megakasztó pókhálók átszakítására használható, mivel ez a nagyobb méretű ellenfelek végleges ártalmatlanná tételére egyedül alkalmas fegyver. De folytathatnánk a sort a ragadós felületeken való szabad közlekedést biztosító csizmával, vagy a levegő meghódítását lehetővé tévő esernyővel, a lényeg mindig az előrejutás megkönnyítése.

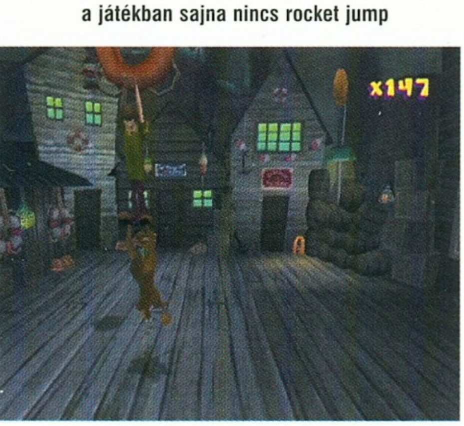
Ami azért – valljuk be – nem elhanyagolható körülmény, az ügyességi vonulat mércéje ugyanis mintha egy kissé magasra került volna. Pont elég, ha a szerencsétlen tesztelő történetesen „nagyszerű" térlátása miatt ezrek életét mentette meg azzal, hogy nem szerzett jogosítványt, és ilyen feltételek mellett kell három dimenzióban ugrándoznia, de a készítők még néhány csalafintasággal megspékelték a játékot, ne legyen má' olyan primitív, mint a faék. Először is, a pályák felülete nem egyforma, így egyáltalán nem mindegy, hogyan állunk hozzájuk. A kátrány ragad, csizma nélkül nem futhatunk rajta és nem ugorhatunk fel róla, ami az esetleges ellenfelek dolgát sajna nagyon is megkönnyíti. A jég és a víz ezzel szemben ugyebár igencsak csúszós matéria, így féktávolságunk jelentően meghosszabbodik – ami nagyon vicces látvány, csak hát egy orrunk előtt sunyi hirtelenséggel feltűnő



■ A rugóknak köszönhetően kutyusunk hamarosan szöcskévé avanzsál



■ A kép becsapós: a látszat ellenére ebben a játékban sajna nincs rocket jump



■ Ha rövid a lábad, toldd meg egy emberrel!

gödör esetében nem túl szívmelengető érzés. (Különösen a mentési pont előtti pályaszakaszon érzékelhető ez a jelenség...) De életünket színesítik még mindenféle, trambulinként plafonig felhajító ágyak, láthatóan rosszul megszögelt, súlyunk alatt beomló állványok, nem csekély artistakészséget feltételező – és fejlesztő – lengő csillárokon rögtönzött szertorna. Persze a lepotyogásra nincs pardon, legyen bármekkora szendvicstartalékunk, a leesés rögtön a pálya megismétlésére utasító hatású – kész szerencse, hogy legalább az életeink száma nem limitált.

Ami azért sem baj, mivel nem hiányozhatnak az ellenfeleink sem, akik szakmájuknak megfelelően elszántan igyekeznek nekünk keresztbe tenni. Három kategóriába sorolhatók: a kicsik (pl. patkány, pók stb.), akikre ráugorva életük tragikus hirtelenséggel véget ér, a nagyok (pl. zombi, farkasember), akiket csak a professzor sisakjával a fejünkön tehetünk harcképtelenné, és a háttérből kedélyesen lövöldöző, rosszindulatú kertitörpék, szobrok, akiket maximum csak kikerülhetünk. A nagyobb lényekről a kastélyban található Monster Gallery-ben nyerhetünk információt, már amennyiben az érméjét sikerült valamelyik pályán magunkévá tenni.

Azonban ez még nem is lenne gond, hiszen muszáj lennie valamiféle ésszerű nehezítésnek, különben meg a kihívás hiányát emlegetné a kákán is csomót kereső tesztelő. A valódi szívatás akkor indul be, amikor először szembesülünk azzal a ténnyel, hogy a tér bizony háromdimenziós. A készítők a jelek szerint kudarcot vallottak a kör négyszögesítésével, azaz egy alapvetően – és szerintem nem véletlenül – kétdimenziós műfaj térbe emelésével. Félreértés ne essék, a térnek itt is van mélysége, a gond csak az, hogy ezt legtöbbször abból érzékeljük, hogy sikerül a felveendő objektumok előtt avagy mögött elugrani. A kameraállás ugyanis nem rögzített, de nem is változtatható. Ehelyett természetesen a lehető legváratlanabb pillanatokban vált szöget, ráadásul úgy, hogy a lehető legelőnytelenebb nézőpontból „segítse" tájékozódásunkat. Viszonylag könnyen elképzelhető, milyen lelkiállapotba kerül az egyszeri játékos, mondjuk a régió harmadik pályáján, egy elrugaszkodás előtti hirtelen kameraváltás után (és, hogy mi lehet az oka az engine írója édesanyjának a játék megjelenése óta tartó, rejtélyes csuklásának).

Bár a kamera rendetlenkedése jelentősen rontja az irányíthatóságot és így a játszhatóságot is, ettől eltekintve nincs is másik igazán nagy hiba. A grafika és a hanghatások pedig még e súlyos bakit is képesek ideig-óráig feledtetni. A grafika szép, ám valójában a hanghatások és a zene viszi el a pálmát, méghozzá nagy fölénnyel. (Kedvencem, amikor Scooby szendvicsei nullára csökkennek, ilyenkor tisztán hallani, ahogy vacog a foga a félelemtől!) A megfelelő szinkronhangok kiválasztásával, Scooby tökéletesen animált, kellőképp esetlen és ijedős mozgásával, a rajzfilmes dizájnú háttérrel sikerült a sorozat sajátos humorát maradéktalanul felidézniük. Hibái ellenére egyszer mindenkinek érdemes belekukkantania, noha igazi örömöt kétségkívül csak a rajongóknak fog okozni.

Lysergize
lysergize@excite.com

■ POZITÍVUM

- Gyönyörű, a rajzfilmnek megfelelő grafika és poénos hangeffektek
- Jelen van a rajzfilm hamisíthatatlan humora
- Valódi kihívást okozó nehézségi szint

■ NEGATÍVUM

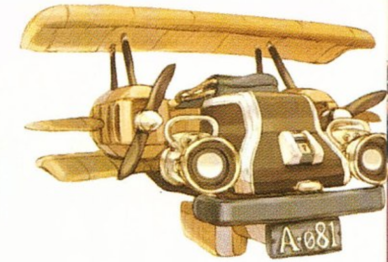
- Végeláthatatlan pályák
- Kevés mentési lehetőség
- Csapnivaló kameranézetek

■ BARÁTOK KÖZT

Klonoa 2	01/11	87%
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	02/03	79%
Scooby Doo: Night of 100 Frights		

GRAFIKA	80 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	76%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.thq.com



SKY GUNNER

BABE COMBAT 01

TÍPUS AKCIÓ/SHOOTER **KIADÓ** ATLUS **FEJLESZTŐ** PIXEL ARTS **MEGJELENÉS** 2002.06.26. NTSC

Pár évvel ezelőtt elhatároztam, hogy nekidurálom magam, leülök a PC-m elé, és egy komoly repülőgép-szimulátor segítségével felhőtlen repkedéssel múlatom az elkövetkezendő pár órát. Naivitásom újabb fényes példája volt ez: sajnos már nem emlékszem a játék címére sem, az viszont mély nyomokat hagyott bennem, hogy 3 óra kínlódás után sikerült először fölszállnom – mintegy 150 méteres (amúgy tökéletes ívű) suhanás után sikerült a reptér irányítótornyába becsapódnom. Az ujjaim egyébként már egy órája görcsbe merevedtek, és arra sem derült fény, hogy az orrommal megnyomott billentyű a bal oldali légterelőké, az utánégetőé, avagy a mosógépé volt-e – azt viszont pontosan tudtam, hol is van a reset gomb. Így a repülés élménye tulajdonképpen abban csúcsosodott ki, hogy a játék CD-je repült... Éppen ezért komálom viszont a repkedést egy konzolon: az ugyanis még az én szerény teljesítőképességem határait sem feszegeti túlzottan, ha az iránykar mellett max. 6-8 billentyűre kell koncentrálnom. Az „Égi Ágyús" klasszikus példája az effajta játéktípusnak, bár stílusát tekintve inkább könnyedebb lövöldözésre számítsatok, mintsem egy komolyabb szimulációra. A címe első olvasatra ugyan nem hangzott túl biztatóan (igaz, riasztóan sem) – a puding próbája azonban az evés, nézzük, mi repült ide már megint a japánoktól...

Merthogy ez a program is onnan jött, igaz a járata azért késett egy csöppet: a felkelő nap országában tavaly szeptember végén jött ki. Még ha ezt a tényt nem is ismernénk, már az introból is kiderülne, hogy hamisítatlan távol-keleti darabbal állunk szemben. Egy az egyben olyan érzése van az embernek, mintha valami Dragon Ball Z vagy Pokémon rajzfilmet nézne: a japán Papp Rita fülbemászó, ám nem túlzottan talpaláváló dallamocskájának taktusaira igen szegényes animációjú anime-beütésű figurák forognak és tűnnek fel szép sorban.

Ez a keleties, meseszerű karakterábrázolási vonulat végigkíséri az egész játékot: a sztori szereplői a jó oldalon gyermekarcú főhősök, de a főellenség is körülbelül annyira vérfagyasztó, mintha Döbrögivel vagy a Dörmögő Dömötör valamelyik nehézfiújával akasztanánk össze a bajszunkat, és a gonosz





■ **Ventre megtalálta a rablás legbiztosabb módját: magát a tetthelyet, azaz a komplett múzeumot is lenyúlta**

szolgálatában álló lényecskék (pontosabban piciny mechanikus babákról van szó, nem is élőlényekről) is a már említett pokémonok egyik fajtájának klónozott változatára emlékeztetnek.

Amennyiben történet módban játszunk, az átvezető jelenetek egy kifakult, öreg képregényfüzet kockáit idézően jelennek meg: a karakterek szövegbuborékokban beszélnek (narrátor azért van, hál' istennek – sőt, az igazi ínyenceknek még a japán nyelv is választható), a rajzoknál pedig meleg, barnás-sárgás pasztellszínvilágot használtak az alkotók. Hogy ez kinek mennyire tetszik, az ízlések és pofonok dolga, nekem csupán annyi hozzáfűzni valóm van, hogy igazán el tudtam volna képzelni renderelt videókat – bár jegyezzük meg, hogy az itt használt megvalósítás azért kétségkívül egyszerűbb, olcsóbb és gyorsabb (ja, és én nem vagyok japán sem). A gépek és a környezet kivitelezése azonban szöges ellentétben áll a szereplők világával: úgy néz ki, mintha a XIX-XX. század fordulóján létező európai világ ihlette volna. Fa és fém felhasználásával készült gépek, kötélzetek, mozsárágyúnak tűnő fegyverek, propellerek erdejéből állnak a méretesebb repülő monstrumok, és az alant elterülő település is egy múlt század eleji európai városra emlékeztet. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy küldetéseink alatt a legtöbbször célkövető rakétákat használunk, és hogy a szereplők nevei furcsa módon francia csengésűek (pl. Ventre, Ciel, Femme), akkor azért már a legóvatosabbakban is felszínre tör a kósza gondolat, hogy minden rendben van-e az alkotók buksijában. Itt mégsem sült el balul a dolog, legalábbis nekem személy szerint kifejezetten tetszett a játék érdekes fantáziavilága. Talán az egyetlen negatívuma, hogy túlságosan is olyan érzése van az embernek, mintha egy gyermekmese kellős közepébe csöppent volna.

Szóval ott tartottunk, hogy a Sky Gunner csapat egyik tagját irányítjuk, akik mintegy légirendőrségként szolgálnak ebben a világban. A történet dióhéjban: Rive városa nagy eseményre készül, itt mutatják be ugyanis egy kiállítás keretében az Örökké Működő Motort, amely kiapadhatatlan energiaforrásként szolgál. Ez azonban a gonosz Ventre nevű fickónak is megtetszik, aki annak rendje s módja szerint rá is akarja tenni a kezét. Ennek megakadályozására Hardi, a helyi rendőrfőnök felállítja a Sky Gunner teamet, amely tagjainak történetét kö-



■ Van egy olyan sanda gyanúm, hogy már lőtávon belül vagyok



■ Jó az öreg diszkóhajója – hamarost atomjaira is lövöm



■ Ez a tűzijáték biztosan olcsóbb, mint a Duna-parti lesz...



veti végig tulajdonképpen a játék. Ciel és Copain már régóta jó haverok, Femme pedig egy zöldfülű jövevény, aki csak most kapcsolódik be az eseményekbe és csatlakozik a csapathoz. A lényeg, hogy a sztori (pontosabban a feladatunk) másképpen alakul, ha egy másik karakterrel vágunk neki a kalandnak, így egy új szereplő választása jelen esetben nemcsak más tulajdonságokkal rendelkező főhőst jelent, hanem lényegi tartalom is van mögötte.

Összesen öt karakter szerepel, de a játék kezdetekor csak két szereplőt választhatunk (ez gyakorlatban a könnyű és az átlagos nehézségi fokozatnak felel meg), a többit a jól bevált sémák szerint csak akkor kapjuk meg, ha már bizonyos célokat teljesítettünk. A bizonyos cél jelen esetben Ventre ármánykodásainak megakadályozása, a küldetések pedig abban merülnek ki, hogy az említett úriember (?) légi, földi, és tengeri haderejét alaposan ritkítgassuk, méghozzá egyszemélyes repülőgépünk nyergében ülve. A missziók a szűkre szabott kereteken belül (értsd: mindenkit és mindent szanaszét kell lőni) meglepően változatosak, és a történet is követhető (itt jegyezném meg, hogy van benne beszéd bőven, legalábbis egy ilyesfajta lövöldözős játékhoz mérten mindenféleképpen). Ami már sokkal nagyobb baj, hogy maga a tényleges sztori már rövidebb: a gyakorlással együtt csuklóból végigvihető egy nap alatt – persze csak az egyik karakterrel.

Gyakorlásra pedig mindenképpen szükségünk lesz, ugyanis pilótánk irányítása nem éppen hétköznapi módon lett megoldva. Kezdjük talán azzal az apróssággal, hogy egyfajta kameranézet van, hősünket egy külső nézőpontból látjuk. Bár bosszantóan hiányzik a cockpitview, azért ez még nem lenne nagy baj. Ami viszont végképp furcsa, hogy a kamera nem marad repülőgépünk háta mögött, ahogy a logika diktálná, hanem mindig az aktuális célpont felé irányul! Persze úgy, hogy közben a gép azért a képen maradjon, csak éppenséggel a kamera vesz fel új pozíciót, és ezáltal az irányok is fejreállnak. Huh, ez így marha bonyolultan hangzik... Jó időbe telik, amíg a kezünk, a szemünk és az agyunk ráall erre a különös nézetre, de egyáltalán nem élvezhetetlen, ha már hozzászoktunk. A szimpla gépfegyveren kívül háromféle rakétával is rendelkezünk, a célzás nem lesz túlságosan nehéz feladat, sem egyik, sem másik esetben.



■ Ez tök jól néz ki! Csak tudnám, hogy éppen mi is történik...

A játékmenet sem mindennapi: amellett, hogy az elsődleges (és néhol időlimites) feladatainkat kell megoldanunk, igen nagy hangsúlyt fektettek a pontozási rendszerre is. Ez a következőképpen néz ki: minden egyes küldetésben három pilóta vesz részt, és annak ellenére, hogy alapvetően más a feladatuk, gyakorlatilag egy pontszámokra menő verseny alakul ki közöttük. A célok közé tartozik az is (bár nem kötelező), hogy pontszámban a másik két társunk elé kerüljünk, sőt, néhol powerupokat is benyelhetünk, ha az első helyen végzünk. Pontszámunkat természetesen az gyarapítja, ha minél több ellenféllel végzünk – méghozzá nem is akármilyen módon! A szimpla „többet lőttem ki" itt bizony nem elegendő, kombókat kell bevetnünk (pl. egyszerre több ellenfél leszedése, egy láncreakció elindítása stb.). Az érdekesség az az egészben, hogy amikor meg voltam róla győződve, hogy tökéletesen hajtottam végre a feladatot, akkor is óriási különbséggel lettem utolsó – bár büszkén mondhatom, hogy a dobogóra mindig felkerültem...



■ Kilövöm, és nemsokára minden kötél szakad

A játék más tekintetben amúgy egyáltalán nem nehéz. Meghalni szinte nem is lehet – ha túl sok találatot kapunk, a masinánk instabillá válik, ekkor egyszerűen a különböző gombok és iránybillentyűk gyors nyomkodásával húzhatjuk magunkat ki a csávából. Akkor sem sérülünk meg, ha nekirepülünk valaminek – tulajdonképpen amikor igazán elakadtam egy résznél, akkor is azért buktam, mert nem sikerült végrehajtanom a feladatot és elfogyott az üzemanyagom (egyébként háromszori folytatási lehetőségünk van).

A videók hiányát leszámítva a kivitelezés professzionális. Hihetetlen mennyiségű és részletesen kidolgozott repülő tárgy (némi alultextúrázottsággal fűszerezve, de ez marginális probléma) van a levegőben, a város feletti pályán akár a házak közé is berepülhetünk, vagy elsuhanhatunk egy híd alatt. Egykét objektum (pl. Ventre repülő erődje), pedig valami elképesztő méretű (gyakorlatilag lehetetlen, hogy egy ilyesféle jármű a levegőben maradjon, de ebben a fantáziavilágban minden megengedett), számtalan propellerrel és forgó lőállással. A robbanások és a fényeffektusok valami olyan színorgiát varázsolnak a képernyőre, hogy döbbenten ültem nemegyszer a képernyő előtt. Különösen kiemelném ezek közül is a beszédes nevű Fireworks (tűzijáték) rakéta robbanásainak színpompáját.

Ez azonban az éremnek csak az egyik oldala, abból is a fényesebb. A látványért nagy árat kell fizetnünk – mégpedig a képfrissítés vonatkozásában. A robbanások néha az egész képernyőt elborítják, és ilyenkor iszonyatosan leesik a framerate – ha pedig eközben még egy hatalmas hajó is a képen van, szinte megállni tetszik a játék. Azért különösen zavaró dolog ez, mert amúgy tökéletesen simán megy minden és pontosan emiatt lesz szembeszökő a dolog. Kisembernek érzem magam ahhoz, hogy én állapítsam meg, ez amiatt van-e, mert nem bírja a hardver avagy csak programozási optimalizálás kérdése az egész – én csak a végeredményt látom, és az a véleményem, hogy ez nagymértékben alátesz az amúgy nagyszerű játékélménynek. Minő meglepetés: a programozók gyárilag beleépítettek egy kódot a játékba, amelyet bepötyögve (nyomkodva) folyamatosan 30 FPS-el fut az egész játék – a gond ezzel az, hogy ezt alkalmazva a grafikus felbontás is lecsökken és mindjárt elveszti majd' minden varázsát a játék.

Summa summarum, a Sky Gunner egy élvezetes és látványos repülős shoot'em up (mert ez a játék egyszerűsége folytán nem igazán nevezhető szimulációnak), aprólékosan kidolgozott és különleges fantáziavilágba ágyazva. Az még nem is lenne egy óriási tragédia, hogy rövid, az egyetlen (bár hatalmas) negatívuma a gyakran előbukkanó képfrissítési gond.

Kozi
kozi@vogel.hu

POZITÍVUM

- Aranyos fantáziavilág
- Iszonyú mennyiségű repülő tárgy
- Nagyon jó látványeffektek

NEGATÍVUM

- Talán már túlságosan is gyerekes és egyszerű
- Borzasztóan lelassul, ha nagyszámú objektumot kell kezelnie
- Rövid

BARÁTOK KÖZT

ACE COMBAT 04	02/02	94%
SKY GUNNER		
IRON ACES 2	02/07	75%

GRAFIKA	77 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	76%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.atlus.com

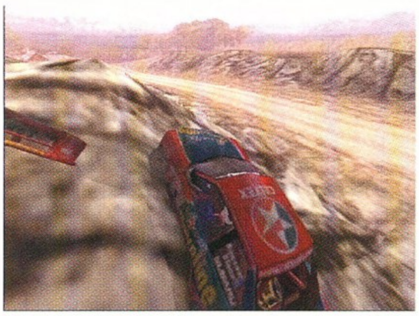
RALLY CHAMPIONSHIP

VEZETŐ HELYEN – A KÖZÉPMEZŐNYBEN

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ SCI FEJLESZTŐ WARTHOG MEGJELENÉS 2002.05.31. PAL

A WRC után fel kell kötnie a gatyáját minden ralijátéknak, amelyik versenyben akar maradni, de szerencsére jelentkezőkből nincs hiány: már itt is van a V-Rally 3, ami sajnos nem fért be az e havi számunkba, és a Colin McRae Rally 3 is nyilván „nagyot fog szólni" szeptemberben. Mindeközben a középmezőnyben is egész tehetséges versenyzők bukkannak fel: a Rally Championship például egy figyelemre méltó alkotás, noha a külsejéből adódóan pont ez utóbbi – vagyis a figyelem – az, amit első ránézésre nem biztos, hogy felkelt.

A Rally Championship tulajdonképpen már egy elég régi cím, több platformon (így PSX-en is) több kiadást is megélt már: a PS2-tulajdonosok most a hatodik feldolgozást vihetik haza. A játékot készítő Warthog egy tapasztalt fejlesztőcsapat, melynek tagjai között profi raliversenyzők is fellelhetők: a licencelt autómárkákat így nagyfokú élethűséggel tudják a képernyőre varázsolni. A járműválasztékban nem is kell csalódnunk: a világ leggyorsabb raliautói közül 25 szerepel, köztük az 1998-as és a 2001-es kiadású Subaru Impreza WRC autó, Peugeot 206 és 106, Mitsubishi Evo 5 és 6, VW Golf GTI és még sok egyéb. A helyszínek megválasztásánál szemlátomást a változatosság volt a kulcsszó: Kenya, Skócia, Wales, Man-sziget, Lappföld, és az USA biztosítják a helyszínt mindenütt 4-4 versenyszakasznak – plusz vannak még „kör alakú" multiplayer pályák is, merthogy a játékkal akár négyen (!) is lehet versenyezni egyszerre.



Kicsit könnyítettem magamon



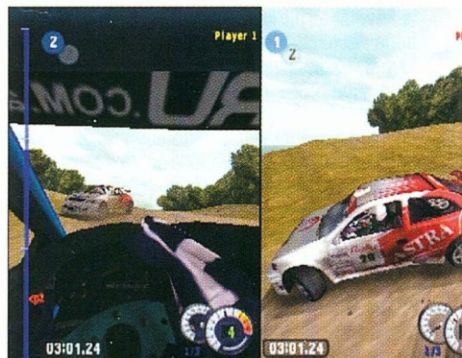
Egy kis alvázmosás - úgyis saras voltam

Az üzemmódok választéka teljesen kielégítő. Először is van egy Quick Race mód, ami azonban nem is annyira „quick", hiszen autót és pályát is választhatunk (a már megnyitottak közül), és a többi módhoz hasonlóan a versenyek előtt műszaki beállításokkal is szöszmötölhetünk. Másodsorban van arcade mód, ahol három különböző nehézségű kategóriára vannak bontva a pályák, és játéktermi szabályokkal, határidőre kell végigmennünk rajtuk.

A „fő fogásnak" persze egy karrier módot tálalták elénk. A menüje hasonló elrendezésű a Gran Turismohoz, de ezzel be is fejeződik a hasonlóság, mert a dolgok jelentősen le vannak egyszerűsítve: a Garage opció például egyenlő az autók eladásával, a Car Dealer pedig a vételükkel. Természetesen ez utóbbi helyet kell elsőnek meglátogatnunk. Egy Skodát már kapunk 15 rugóért is, de egy komolyabb járgány 375 ezerbe is belekerül. Minthogy 25 ezres alaptőkével indulunk, a kezdetek kezdetén kénytelenek vagyunk beérni egy sima személyautóval, amivel legfeljebb helyi ralikra (azaz különálló futamokra) nevezhetünk be: így kell összespórolnunk az első 1600-as versenygépünket, amivel már bajnokságon is indulhatunk. Megfelelő tehetséggel azután egyre magasabbra törhetünk, magyarán az ütősebb gépekbe átülve a 2000-es és a Pro bajnokságok is elérhetővé válnak.

A játék grafikájáról elég érdekes benyomásai vannak az embernek. Az odáig dicséretes, hogy a stabil 60 képkocka/másodperces sebesség biztosítva van, de hát ez el is várható, amikor például a villanypóznák önmagukban árválkodnak: vezetékekkel és efféle apróságokkal nincs leterhelve a CPU meg a memória. De ami rosszabb: textúrákkal sem. Közelről szemlélve az autót (például a visszajátszás egyes kameranézeteiből) kifejezetten vacak a látvány. Az alacsony felbontású, homályos rajzolatokért viszont szépen megtervezett pályák kárpótolnak minket, melyeken minden tájegységnek megvannak a maga sajátosságai. Skócia erdőségeiben például zuhog az eső, s a tócsákba hajtva jókora vízsugár fröccsen ki oldalra, valamint a sár is felverődik, ami összerondítja az autót. Afrika meg ennek az ellenpólusa: csak úgy porzik utánunk az út, s időnként kiszáradt vízmosásokon gázolhatunk át. Ügyes megoldás, hogy nincsenek láthatatlan falak, és nincs tragédia abból, ha elhagyjuk az utat – egész nagy területen ki van dolgozva a terep, így szinte már-már el is tévedhet a figyelmetlen játékos. Ebből adódóan akár le is vághatunk egyes kanyarokat, jóllehet egy kisebb dombon áthajtva könnyen megdobódhat az autó, s többet vesztünk, mint amennyit nyerünk.

Az autók viszonylag élethűen csúszkálnak, épp csak borulás esetén tapasztalható, hogy – áthágva a fizika törvényeit – igyekeznek minket mihamarabb visszabillenteni holmi láthatatlan erők – egy kis arcade-érzés lehet rajtunk úrrá. Mondjuk nagyon nagyot hibázva azért fejre lehet állni, de akkor meg szimplán visszahelyezik az autónkat a pályára. Kevésbé örvendetes „élethűtlenség", hogy egy homokzsák vagy egy faláda épp úgy megfogja az autót, mint egy betonfal – épp csak a bóják tartoznak az elsodorható tereptárgyak közé. No persze ilyesfajta hibákra még a WRC-ben is van példa.



Osztott képernyő, kétféle nézettel!

Igazi hiba viszont a sok-sok töltési idő. A játék töltöget akkor, amikor egy pályát elindítunk, ami még ugyebár természetes, de töltöget akkor is, amikor ismét a menü jön vissza – ráadásul utóbbi esetben is ugyanannyit, ami szinte megmagyarázhatatlan. Tiszta szerencse, hogy hibázás esetén azért kiiktathatjuk a töltögetést, mert a pause menüben fellelhető az igen hasznos „újraindítás" opció. Ámbár nem mindegyik üzemmódban: az arcade módot valószínűleg azért fogják a legtöbben feladni, mert minden két perc játékot egy perc várakozás követ.

A játék tehát összességében jól ki van találva, de vannak hibái. Kicsit igényesebb kivitelezéssel akár az élbolyba is tartozhatott volna, de ebben a formájában valószínűleg csak arra hivatott, hogy elvesszen a nagyágyúk által felkavart porban.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

POZITÍVUM

- Licencelt autók, valódi helyszínek
- Kihívást biztosító pályák
- Négyjátékos mód

NEGATÍVUM

- Erősen középszerű kivitelezés
- Sok töltögetés

BARÁTOK KÖZT

World Rally Championship	02/01 93%
Rally Championship	
Pro Rally 2002	02/06 64%

GRAFIKA 68 %
HANG 81 %
ÉRTÉK 80 %

4 játékos ■ PAL ■ www.rally-championship.com

FIRE BLADE

RETORIKA A ROTOROKRÓL

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ MIDWAY FEJLESZTŐ KUJI MEGJELENÉS 2002.06.18. NTSC 2002.06.28. PAL



Milyen szépen ég a srácok lába alatt a talaj!

Úgy fest, nyáron nem csak a szúnyogok repkednek, hanem az átlag PS2-tulaj is – egész jó kis termés van mostanság a repülős akciójátékokból (Lethal Skies, Iron Aces II, Sky Gunner). A Midway Fire Blade-je ugyan nem a szó szoros értelmében vett repülős cucc, mivel itt egy harci helikoptert irányítunk, de nyugodt szívvel benyomhatjuk az előbbi skatulyába – bár némileg bonyolultabb, mint az ugyanezen számban tesztelt Sky Gunner.

A háttértörténet valami olyan fantasztikus, hogy nem átallom megosztani veletek: A cselekmény idején a világ két nagy részre szakadt, a Nyugati Nemzetekre és a Keleti Egyesült Államokra. A Fire Blade, a legmodernebb haditechnikával felszerelt antiterrorista katonai alakulat a Nyugati Nemzetek (bizony, ők a Jók, képzeljétek!) szolgálatában. A kémhálózat jelentései szerint az ellenség (bizony, ők a keletiek!) általános mozgósításba kezd, minden jel arra mutat, hogy globális méretű támadásra készülnek – itt az ideje bevetni a jó öreg Fire Blade alakulatot.

A Fire Blade csapatnál szolgálva kétféle helikoptert (mindkettő fiktív) nyergelhetünk meg. Hogy melyiket is, az a kapott feladat jellegétől függ. A beszédes nevű AV-76 Vendetta egy igen gyors, kiváló manőverezőképességgel rendelkező csapásmérő helikopter – leginkább az ellenséges célpontok gyors és hatékony likvidálására alkalmazható. Különlegessége a jet-mód, amely alkalmazásakor speciális turbo-motorja 0.8 machos sebesség elérését teszi lehetővé. Az UV108 Talon nem az előző tartaléka, mint azt a neve sejtetni engedné, sokkal inkább egy masszívan páncélozott, nem túl gyors, de iszonyú erejű helikopter, amely – társával ellentétben – csapatszállítási célokra kiválóan megfelel. A konzekvencia: ha valamit szét kell lőni, a Vendettát, ha valakit szállítani, esetleg megmenteni kell, a Talont fogjuk irányítani.

Mindkét jármű rendelkezik egy kiképzett lövész által kezelt nagy tűzerejű géppuskaállással, kétféle levegő-föld rakétával (az egyik célkövetős, a másikkal céloznunk kell az aktuális célpontra), egy mesterlövész-állással és egy különleges fegyverrel, az EPM-el (Electromagnetic Pulse Rifle), amely az adott célpont elektromos berendezéseit bénítja meg, ezáltal használhatatlanná teszi (értelemszerűen járművekről van szó). A Fire Blade bagázs helikopterei képesek ún. lopakodómódba váltani, ebben az esetben a radarok előtt láthatatlanok maradnak, pusztán a szabad szemmel való érzékelés az ellenfelük. Rendelkeznek hődetektoros célzórendszerrel, mellyel a terepen elrejtező és szemmel szinte láthatatlan ellenséges egységeket már kilométerekről kiszúrhatjuk.

A küldetések – melyekből összesen 18 van – a játékkategória keretein belül meglepően változatosak. Noha a célunk általában a pusztítás és az ellenséges erők gyepálása, mégis felüdülést jelent, hogy nem állandóan a „Destroy all enemies!" parancsot kapjuk – hidak, konvojok, kommunikációs tornyok lerombolása, egy kommandós-szakasz szállítása és fedezése a levegőből és folytathatnám a sort – egyszóval a katonai témájú játékokban minduntalan felbukkanó küldetéstípusok jelennek meg itt is. A játék egyébként négy hadjáratra oszlik, ez a nehézségi fokozat növekedése mellett négy, egymástól – legalábbis külcsínét tekintve – gyökeresen eltérő pályatípust is takar: akciózhatunk az amazonasi dzsungelben, az arizonai sivatagban, a svájci Alpokban és az északi sarkkör környékén is. Emellett a napszakok és az időjárás is változik, szóval a körítés meglehetősen sokszínű.



Ezt még Oszama Bin Laden is megirigyelné...

Az irányításba egy jó félóra alatt lehet belejönni – a játék gyakorlatilag úgy is indít, hogy a legelső hadjárat legelső küldetése a gyakorlás, ezt követően még arra sincs időnk, hogy leszálljunk pihenni, mert a kiképzőbázisunkat támadják meg. Az egyik jellemző példa arra, hogy tulajdonképpen egy arcade-jellegű játékról és nem egy szimulátorról van szó, az az, hogy a szétlőtt ellenfelek és objektumok után némely esetben extra életerő, avagy rakéta power-upok vehetők fel, ami – valljuk meg – a valóságtól kicsit elrugaszkodott dolog. A játékot egyébiránt meglepően nehéznek találtam, már az első hadjárat alatt is volt olyan küldetés, amin csak sokadszorra tudtam átmenni – kihívás tehát van bőven.

Az értékelés mottója tulajdonképpen a következő lehetne: „Íme a tökéletesen átlagos akciójátékok egyik prominens képviselője!". Ez az átlagosság a játék szinte minden aspektusára igaz: Rendben, hogy kétféle helikopterünk van, de a menettulajdonságaikon kívül másban nem igazán térnek el egymástól. A fegyverek ötletesek és jól használhatóak, ám kevés van belőlük, és mindkét gépen ugyanazok. A grafika nem csúnya, különösen a terep fest pofásan, de semmi olyannal nem találkozunk, amit ezelőtt már ne láthattunk



Amit szétlőttem, az a Rádió Kozsó adója volt

volna. Az EPM és a hőérzékelő ígéretesnek tűnő újítások, de különleges effektusok, látványtrükkök tekintetében a program szinte semmit nem produkál. Simán, olajozottan fut, a tereptárgyak, objektumok, emberek kidolgozásától viszont nem fog különösebben leesni az állunk. Négyféle kameranézet van, de ebből nálam csak kettő találtatott igazán használhatónak. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája egyfelől értékelhető, mert ha egy csoportosan álldogáló katona közül kilövünk egyet, a többiek szétszaladnak a szélrózsa minden irányába, másfelől csapnivaló, mert egy őrjáratozó dzsip mindig ugyanazt az útvonalat járja be, még akkor is, ha kilőttük előle az egyik társát és azt kéne észrevennie és kikerülnie. Az őrtoronyból leszedett katonák animációja jópofa, van hogy elterülnek, van hogy kiesnek a toronyból – a robbanások, fényeffektusok ellenben nem néznek ki valami szívderítően. Ami igazán tetszett a játékban, hogy a mesterlövész-puska alkalmazása nagyon élvezetes. A programot egy pár napos könnyedebb szórakozásra tudnám ajánlani, hosszú távú befektetésnek semmiképpen sem nevezném.

Kozi
kozi@vogel.hu

POZITÍVUM

- Meglepően nagy a kihívás
- A terep megvalósítása pofás
- Lehet mesterlövészkedni

NEGATÍVUM

- Különleges effektussal nem találkozunk, a robbanások gyászosan festenek
- Kevés a fegyver
- Ezerszer elkoptatott klisék

BARÁTOK KÖZT

Thunderstrike: Operation Phoenix		
Sky Gunner	02/08	76%
Fire Blade		

GRAFIKA	74 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	72%

1 játékos ■ PAL ■ www.midway.com

DARK NATIVE APOSTLE

■ MARADHATTAK VOLNA BOMBERMANNÉL...

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ VIRGIN INTERACTIVE FEJLESZTŐ HUDSONSOFT MEGJELENÉS 2001.04.19. PAL



■ Rá kell startolnom, ha nem akarok elektrosokkot

Manapság bizony igencsak kemény dió egy olyan játék fejlesztésébe kezdeni, amilyennel azelőtt még nem nagyon találkozhatott a játékostársadalom. Ez általában vagy óriási siker szokott lenni (lásd anno a Shenmue), vagy észrevétlenül eltűnik a süllyesztőben. A DNA stílusának meghatározása nem egy egyszerű feladat, mivel istenigazából nem lehet beskatulyázni egyetlen általános stílusba sem. Megtalálhatóak ugyanis benne a klasszikus platform-, RPG-, illetve akcióelemek, továbbá egy puzzlerendszer is szerves része a programnak – mégis talán leginkább a kalandjátékokhoz áll a legközelebb.

A történet igencsak sejtelmes. Kezdéskor főhősünk lélekszakadva menekül egy ismeretlen valaki elől, majd bennreked egy sötét sikátorban. Kisvártatva egy rakás marcona katona körbefogja, és a hamarosan megjelenő főnökük rendesen elintézi. A testi kényszer hatása alatt ezután az ő szervezetének kell dolgoznunk: valamiféle biológiai kísérleteket folytatnak egy csatornarendszerben. Zavarodottan térünk vissza szinte a halálból, a memóriánkat teljesen elvesztettük, és azt sem tudjuk, hogy kik is vagyunk valójában. A kalandban előrehaladva természetesen szép lassan felfedhetjük az egész ördögi konspirációt, megmenthetjük a barátnőnket (és persze vele együtt az egész világot is), és talán még az is kiderül, hogy kit tisztelhetünk magunkban... Feladatunk többnyire különböző ránk törő lények elpusztításában merül ki, a fő cél pedig az lesz, hogy épségben kijussunk erről az elátkozott helyről, ill. kiderítsük, hogy valójában mi is folyik itt.

Kezdetben el kell sajátítanunk a különféle tárgyak használatát (ilyen pl. a robbantásokhoz szükséges dinamittal való bánásmód), majd ha ezekkel megvagyunk, jöhet a belénk implantálható biochipek használata. Ugyan az is rejtély, hogy ezt a fajta képességünket hogyan is szereztük valójában, de kétségkívül nagy hasznunkra válik. Nagyjából úgy működik, hogy a pályákon különféle chipek vannak elhelyezve, melyeket összeszedve beépíthetünk a karunkon elhelyezett, nekik megfelelő aljzatba. Helyes sorrendbe való állításukkal karakterünk valamilyen különleges képességgel gazdagodik. Ez a megoldás néhol nélkülözhetetlen a továbbjutás szempontjából (jó példa erre, amikor is egy ventilátoron kell átjutnunk: a speed – azaz az extra gyorsaságot biztosító – chipet kell behelyeznünk a helyére).

Tulajdonképpen minden adva van egy cyber-manga hangulatú, jó kis akció-kaland játékhoz, sajnos azonban a DNA korántsem tökéletes. Már az ötlet sem kimondottan eredeti, habár a játékstílusok keverése eleinte még hiú reményekkel táplálja az embert. Aztán – amikor már két óra elteltével szinte mindig ugyanaz történik a képernyőn – egyszerűen elfogy a motiválóerő, csak tömény unalmat érez az ember. Szörnyirtás, ajtónyitogatás, szenvedés a speckó képességekkel – ez ismétlődik időről időre (ráadásul a már elpusztított szörnyek újratermelődnek, ha később visszatérünk egy, már megtisztított helyszínre). A játék egyébiránt nem kimondottan nehéz, bár némi logikát azért igényel. Az irányíthatósággal és a kezelőfelülettel nincs különösebb gond, talán csak a biochipekkel való babrálás nehézkes az elején.

A helyszínek leginkább a Millenium Soldierben látottakra emlékeztetnek, a sötét sikátorok nyomasztó, de ugyanakkor remek hangulatot kölcsönöznek a játéknak – sajnos csak ideig-óráig. A képregényszerű, celshading technológia alkalmazása jelen esetben nem sikerült túl fényesen, a PS2 grafikai lehetőségei messze kihasználatlanok maradtak. Nagyobb robbantások esetén pedig csúnyán szaggat, holott a grafika gyengécske minősége nem adna erre különösebb indokot. Az átvezető jelenetek a játék engine-jével készültek, és sajnos rondábbak, mint maga a játék.

Megpróbálták manga-hangulatúra kialakítani a karaktereket és a helyszíneket is, de ez sem sikerült – mint jó példát, javasolnánk a készítőknek a Squaresoft, az Enix és a Bandai egynémely alkotását megtekinteni. A D.N.A. legnagyobb hibája azonban kétségkívül a játékmenet monotonitása lett, és ez tönkrevágja még azt a jó ötletet is, hogy a különféle játékstílusokat kevertek össze. Az elképzelés jó volt, de a végeredmény unalmas és vontatott lett. Nem kell ahhoz különösebb jóstehetség, hogy kijelentsük: bizony nem ez lesz az év játéka.



■ A rend őrei nem túl hatékonyak



■ Még néhány centi, és kiújul a sérvem!



■ Megvilágosodtam! Itt bizony sprintelnem kell...



■ Ugyan már, gyerekek, semmi rosszat nem tettem!

Z.G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Néhány ötletes küldetés
- Könnyű kezelhetőség
- Az elején még egész izgalmas, de...

■ NEGATÍVUM

- ...nagyon hamar unalmassá válik
- Rusnya grafika
- Néhol lassú a képfrissítés

■ BARÁTOK KÖZT

Oni	01/05	85%
Shadowman 2econd Coming	02/05	80%
Dark Native Apostle		

GRAFIKA	65 %
HANG	61 %
ÉRTÉK	63%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.virgininteractive.co.uk



■ Rakéta indul!



■ Kissé útban vagy, haver!



■ Egy kis sétarepülés a naplementében

LETHAL SKIES: ELITE PILOT

■ ÉLET A GLOBÁLIS KATASZTRÓFA UTÁN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ASMIK ACE ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ SAMMY MEGJELENÉS 2002.06.01. NTSC

A repülőgépes játékok szerelmeseinek az Ace Combat 4 és a Dropship jelenti az etalont – és ezek megjelenése óta nem is igazán volt mivel múlatniuk az időt (a múltkori számban tesztelt Iron Aces II inkább könnyedebb lövöldözés volt). Valljuk be, ennek a stílusnak a megcélzott géptípusa inkább a PC, mintsem bármelyik konzol – bár a Namco említett bajnokaspiránsa megmutatta a nagyérdeműnek, hogy PS2-re is össze lehet hozni egy élvezhető és remekül játszható repülőgép-szimulátort. A Lethal Skies (amellett, hogy szintén japán fejlesztésű játék), abban is hasonlít a neves „elődre", hogy megpróbál a szimulátor szerepében tetszelegni egy konzolon – bár tény, hogy ez a próbálkozás sem nevezhető 100%-osnak, itt is sok az arcade jelleg.

A sztori már-már egy klasszikus (és természetesen negatív) utópia, mely szerint a világ globális felmelegedése következtében megolvadnak a sarki jégtakarók, a víz pedig elárasztja az alacsonyabb területeken fekvő civilizált nagyvárosokat. New York városa szinte teljesen eltűnik (a termetes Szabadság-szobor és egyes felhőkarcolók magasabb részeit kivéve), de a túlparton, Los Angelesben sem sokkal rózsásabb a helyzet. Az emberiség egy része vízen lebegő városok építésével próbálja áthidalni a problémát – de az alapvető konfliktusok nem szűnnek meg, lévén egyes országok hatalmas földterületeket veszítenek. Különböző fegyveres erők állnak egymással szemben, a légi harc szerepe pedig jelentősen felértékelődik. Mi a Világszövetség névre hallgató szervezet egy elit rajának tagjai közé tartozunk, célunk a gonosz Világrend Visszaállításának Frontja elleni akciókban való részvétel lesz.



■ Belső nézetből kicsit nehézkes a célra tartás!

20 küldetésen keresztül küzdhetünk a világ békéjének visszaállításáért, a helyszínek között megtalálhatjuk a (némileg megnövekedett) Csendes-óceánt, New York jórészt vízzel fedett



■ Ezt a sorozatot nem éled túl

városát, Alaszkát, vagy akár Dél-Amerika egyes országait is. A választható gépek palettája is elég széles, a játékban szám szerint 13 modern (és nem fiktív) vadászrepülőgéppel találkozunk. Szerepel többek közt a jenki klasszikusok közül a közönségkedvencnek számító F–14 Tomcat, az F–18 Hornet és az F–22 Raptor, de itt van az orosz MIG–29-es is.

Az akció kezdete előtt információkat kapunk a feladat jellegéről, a helyszínről, az esetleges légitámogatásról és magukról a célpontokról is. Feladatunk általában az ellenséges haderők megsemmisítése lesz, lett légyen szó akár hajókról, akár repülőkről vagy szatelit antennákról – de akad majd olyan is, amikor a levegőben kell egy tankerről üzemanyagot felvennünk (köszönhetően az egyik hosszúra nyúlt küldetésünknek). Az akciók alatt a légtérben nem fogunk unatkozni, az biztos: nincsenek percekig tartó magányos repkedések, szinte folyamatosan peregnek az események, rengeteg a megsemmisítésre váró célpont. Kifejezetten tetszett, hogy nem a magányos légicowboy szerepében kell tündökölnünk, hanem társaink valóban aktív tagjait jelentik a kötelékünk.

Az irányítás az elején talán kissé nehézkesnek tűnhet, mivel a gépek véleményem szerint túl hamar reagálnak az irányváltoztatásokra, ezt az apróságot megszokva azonban élvezetessé válik a játék. A küzdelmet segíti, hogy a fegyverek automatikus célra tartással rendelkeznek, ami igencsak pörgőssé teszi a játékmenetet. Utóbbiban egy dolog azért nem tetszett: a különböző küldetések nehézségi szintje. Van olyan misszió, amin viszonylag hamar túl lehet lépni, ezt viszont rögtön egy brutálisan hosszú és nehéz feladat követi, ami után meglepetésre megint egy könnyebb szakasz jön. Valljuk be, ez (legalábbis egy játékban) nem teljesen logikus felépítés.

A helyszínek változatosak és remekül eltalálták, legyen szó akár az óceán, akár a maradék szárazföld különböző területei feletti ütközetekről. A játék a grafikát tekintve kissé megközelíti a már említett Ace Combatot – bár a királyt megütni azért nem olyan egyszerű (nem is sikerült). A vadászgépek megjelenítése nagyszerűen sikerült, sajnos ugyanez nem mondható el a vízről, ami talán az egyik leggyengébb pontja a játéknak (habár ezt nagyobb magasságból úgysem fogjuk érzékelni).

Néhány botlása ellenére a Lethal Skies egy nagyon élvezetes, hangulatos és akciódús játék lett. A műfaj kedvelőinek mindenképpen ajánlom – PS2-re pillanatnyilag az Ace Combat 4 után ez az egyik legjobb repülőgép-szimulátorjellegű játék.

Z.G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Változatos helyszínek
- Látványos grafikai megvalósítás
- Viszonylag sok géptípus

■ NEGATÍVUM

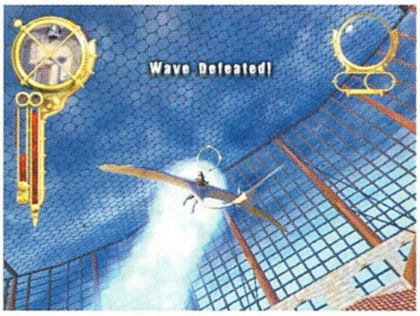
- Kissé szokatlan az irányítás
- Némelyik misszió túlzottan nehéz
- A víz megjelenítése elég ronda

■ BARÁTOK KÖZT

Ace Combat 4	02/02	94%
Lethal Skies: Elite Pilots		
Iron aces II	02/07	75%

GRAFIKA 84 %
HANG 80 %
ÉRTÉK 83%

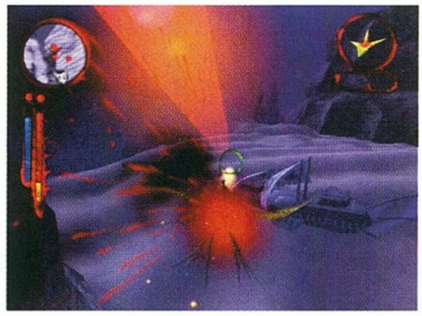
■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.sammy-zone.com



■ Az utolsó is kipipálva – élesben nehezebb lesz!



■ Azok az ágyúk a mi karavánunkat lövik, intézkedjünk!



■ Ha sokat állunk egyhelyben, felgyorsul az amortizációnk

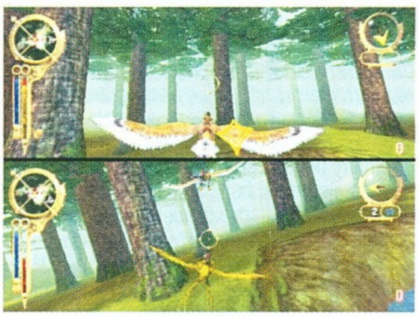
SAVAGE SKIES

■ HIÁBA VÁRTUNK OZZYRA!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ BAM ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ IROCK ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2002.04.30. PAL

No kérem, ez az a játék, amely még bőven a megjelenése előtt úgy került be a köztudatba, hogy bizony nem más, mint Ozzy Osbourne, a Black Sabbath énekese fog benne szerepelni. Persze nem az eredeti szakmájában (bár a játék zenéjét is ő követte volna el), hanem sárkányháton lovagoló harcosként. Ebből sajnos nem lett semmi – ha nem azért ugrott a kooperáció, mert Ozzy nem haraphatta le egyetlen élő állat fejét sem a játékban, akkor valószínűleg pénzügyi vonalon bukott a dolog, hisz Osbourne mester – sejtésem szerint – nem dolgozik olcsón. Még azt is megkérdőjelezném, hogy ez az Ozzyval való próbálkozás komoly szándék volt-e, vagy csak egy kis extra publicitás miatt dobták be a nevét.

Így hát a hangzatos Ozzy's Black Skies cím mehetett a kukába, és megszületett a Savage Skies. Avval, hogy a neves rockzenész kikerült a képből, az érdeklődés is visszafogottabb lett a játék iránt, hisz az előzetesek alapján nem tűnt valami világrengető újításnak. „Sárkány-szimulátorból" nem ez az első – és gyanítom, nem is az utolsó. Bár az, hogy sárkány-szimulátor, nem állja meg a helyét, hiszen nem csak sárkányon, hanem ráján, wyvernen, óriásdenevéren és még sokféle más fantasztikus kreatúrán szárnyalva is pusztíthatjuk az ellent.



■ Baráti kergetőzés az erdőben – véres végkifejlettel

A játékot célszerű a tréninggel kezdeni, ahol megtanulhatjuk a hátasunk irányítását és elsajátíthatjuk a megfelelő légiharcban alkalmazandó fogásokat is. Ha megtanultunk manőverezni és egyforma biztonsággal kezeljük az elsődleges és másodlagos támadásokat, a seekert és az aknákat is, valamint tudjuk, hogy melyik powerup mire szolgál, akkor belevághatunk a három kampány egyikébe (érdekes módon a gonosz kampány a legnehezebb, pedig Yoda óta úgy tudtuk, hogy a sötét oldalnak könnyebb a dolga). Amennyiben ezen a sokkon túltettük magunkat, nézzük, a kampányok mit is tartogatnak a számunkra. Nos, természetesen harcot – méghozzá nem is keveset. Majd minden pálya dugig van elpusztítandó ellenséggel, ami még alapjában véve nem lenne nagy gond, a fix telepítésű (akár légi, akár földi) ágyúkat nem nagy kihívás bedarálni – a hozzánk hasonló valamilyen hátasról küzdő ellenfelekkel viszont meggyűlhet a bajunk. Főleg azért, mivel egy idő után egyszerűen tömegével fogják ránk vetni magukat. Ilyen mennyiségű forgolódós légiharc már egyszerűen nem poén. Miután az AI itt sem áll a helyzet magaslatán, nagyjából minden küzdelem ugyanúgy fog kinézni. Nálam ez a seekerek folyamatos, majd – ha az ellenség esetleg betévedt elém – az elsődleges és másodlagos fegyverek alkalmi használatában merült ki. Ez egy idő után annyira unalmassá válik, hogy – ha éppen az aktuális feladat szempontjából nem lényeges – szerintem nem is érdemes a ránk törő dögökkel foglalkozni, csak annak essünk neki, akinek muszáj.

Való igaz, hogy sokféle lényt lovagolhatunk meg a három kampány során, ám ezek közt legtöbbször csak kinézetbéli eltérés vehető észre. A játék készítői a küldetések megtervezése során is megerőltethették volna kicsit jobban magukat, hiszen az alapötletből jóval többet is ki lehetett volna hozni, mint ezek a „pusztíts el X hajót", „védd meg a karavánt" stb. klisék. A játék kinézetére sok panasz nem lehet, főleg a második kampány kissé bizarr színekkel rendelkező világa jött be nekem. Bár az ellenfelek elég sematikusak és aprók, az általunk használt hátasok szépen kidolgozottak és néha meglepően igényes animációval rendelkeznek (pl. a hátasaink forgolódásánál). Ozzy mester hiánya leginkább a zene terén érződik, mert azok a valamik, amik a játékban zene címén hallhatók, először igen hamar unalmassá, később fájdalmassá válnak. Pozitívumként tudom még megemlíteni a játékban található kétjátékos üzemmódot, melynek keretében egy kis osztott képernyős csetepatéra invitálhatjuk a haverokat.



■ A ballon legénysége elektrosokkos kezelést kap

A Savage Skies első nekifutásra tetszetős kis játéknak tűnik, jópofa az alapszitu és a sok repülhető szörnyeteg – ám egy idő után monotonná és unalmassá válik a küldetések ötlettelensége miatt. A nehezítést pedig nem azzal érik el, hogy egyre jobb és veszélyesebb ellenségekkel találkozunk, hanem egyszerűen csak a mennyiségüket növelik – néha már annyira, hogy lehetetlenné teszik a dolgunkat. Szóval a játék érdekes, kifejezetten mutatós külsőt kapott – ám belül sajna igencsak üresre sikerült. Kár érte, egy igen jó játék lehetett volna.

Draco
draco@chello.hu

■ POZITÍVUM

- Jópofa lények
- Karakterisztikus világ
- Jó a tréning pálya

■ NEGATÍVUM

- Lapos küldetések
- Gagyi zenék
- A nehezebb pályákon túl sok ellenfél

■ BARÁTOK KÖZT

Star Wars: Jedi Starfighter	02/05	77%
Savage Skies		
Dragon Rage		

GRAFIKA	85 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	64%

■2 játékos ■PAL ■ www.irock.com

NIGHTCASTER

RPG LIGHT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ VR1 MEGJELENÉS 2002.05.31. PAL



■ Jeges pálya, tüskés lények – mintha csak egy Marioban lennék

Amikor az Xbox megjelenése előtt átböngésztük a fejlesztés alatt álló játékok listáját, szomorúan konstatáltuk, hogy RPG-kből eleinte bizony nem sok fog megjelenni. Az egyetlen program, ami közel állt ehhez a kategóriához (legalábbis az előzetes információk alapján) a Nightcaster volt.

Az már fél órányi játék után is kiderült, hogy a Nightcaster bizony nem egy RPG, sokkal inkább emlékeztet a Gauntletre, mint bármi másra. Egy Arran nevű fiatal srác lesz a hősünk, aki bújócskázás közben rátalál egy varázstárgyra, az Orbra (azaz a Gömbre). A mágikus gömb előtárja, hogy a világ nemsokára egy



■ Ez a varázslat azért elég dögösen néz ki

Nightcaster nevű gonosz varázsló támadását fogja elszenvedni, és az egyetlen, aki megállíthatja a mágust, az – na, kitaláljátok? – Arran. Röpke tíz év múlva már a varázstudományok ismerőjeként látjuk viszont. A Gömbbel felszerelkezve, tele energiával tér vissza szülőfalujába, ahol az ilyen hősök szokása szerint keserű tapasztalatokkal gazdagodik: szüleit lemészárolták a Nightcaster által küldött szörnyek.

A program harcrendszere a négy mágikus szférára – tűz, víz, fény és sötétség – épül, ezeket kell megfelelően használnunk a siker érdekében. A játékban minden szörny valamelyik szférához tartozik, és a megfelelő hatás érdekében célszerű az ellentétessel támadni. Azt, hogy egy adott bestia melyik elementálhoz tartozik, igen könnyen megállapíthatjuk: ugyanis színkóddal vannak jelölve (tűz-piros; víz-kék; fény-sárga; sötétség-lila). Ez nem csak egy jelvény, vagy egy folt a szörnyeken, hanem ténylegesen ilyen színűek – legyen szó bármiről. Lila farkasok, piros lovakon lovagoló katonák, kék színű bogarak és sárga gólemek rontanak ránk. Ez ám a horror...! Igaz, az erősebb, magasabb szintű ellenfelek már nem egyszínűek, hanem kissé realisztikusabbak (kissé!), például a mágusoknak a köpenye jelzi az elkötelezettségüket. Ez a rendszer tényleg teljesen átlátható, nem kell filózni, hogy milyen varázslatra is van szükség az adott pillanatban, viszont az is biztos, hogy első pillantásra igen szokatlannak tűnik – őszintén szólva nekem a mai napig nem sikerült napirendre térnem efelett.

Ha egy lényt sikerül eltalálnunk egy ellentétes szférába tartozó varázslattal, akkor a kétszeresét sebezzük rajta, ha viszont a sajátjával próbálkozunk, akkor meg sem tudjuk karcolni (a másik két, semleges elementál normál sebzést okoz). A gond ott adódik, ahol nem egyszínű, hanem keverék bagázs ront ránk (a negyedik epizódtól kezdve már minden egyes csatában az összes szféra képviselteti magát). Ilyenkor az általunk használt varázslat a lények körülbelül egynegyedére nincs hatással, ilyenkor át kell váltanunk egy hatékonyabb mágiára.

Arran minden szférából négy alapvarázslatot tanulhat meg, és ezek mindegyikének három különböző erőssége van. A durvábbak általában nagyobb területen (vagy több célpontra) hatnak, és persze többet is sebeznek – cserébe kétszer, illetve háromszor annyi ideig tart őket megidézni, mint a leggyengébb verziót. A különböző bűvigéket a pályák eldugott szegleteiben megtalált, illetve a mellékküldetések elvégzéséért kapott gömbökkel fejleszthetjük, ezért célszerű mindent felderíteni. Ez a rendszer egész jól ki van találva, az egészet ott rontották kicsit el, hogy egyidőben mindössze négy varázslatunk elérhető, és ezek között lehet váltogatni a bal flippergombbal. Ha egy ötödik igét szeretnénk felhasználni, akkor be kell mennünk a menübe, ott a megfelelő oldalra kell lapozni, csak itt lehet kicserélni. Hiába van tehát végeredményben 16 varázslatunk, ha ezek közül csak négyet fogunk használni – garantálom, hogy senkinek nem lesz kedve a menüben kotorászni és percenként váltogatni a mágiákat. A magam részéről egyébként három fény-elementálú mágiát, illetve az ezen szférájú ellenfelek ellen egy támadó vízvarázslatot ajánlok. A főellenfeleknél természetesen már megéri tisztességesen felkészülni, de a normál szörnyeket így simán le lehet verni.

Az irányítás egész jó lett: az egyik karral Arrant, a másikkal a gyakorlatilag a célkeresztet jelképező gömböt vezethetjük – bár az biztos, hogy legalább egy fél órába belekerül, amíg megszokjuk. Hősünk varázsbotjával suhinthat is, de ha erre szükség lenne, akkor már régen rossz, jobb messziről leverni a szörnyeket.



■ Affene, otthon hagytam a sárkányfüvem!



■ Nem tudom mik ezek, de úgy nézem az Újpestnek drukkolnak

Maga a játékmenet elég unalmas: ha jön egy új pálya, akkor az egészet fel kell fedeznünk, és készüljünk fel arra, hogy minden nagyobb téren (tisztásokon, piactereken stb.) nekünk esik pár vadállat, és általában találhatunk néhány szörny-generátort is (amíg ezeket nem verjük szét, addig pár másodpercenként kiugrik belőle egy szörny). A fő cél mellett – ami általában az, hogy érjük el a helyszín másik szélét – néha kapunk egy-egy mellékküldetést, például meg kell keresni egy paraszt lányát, meg kell menteni egy katonát a rátámadó szörnyektől, esetleg össze kell hozni két testvért a vadonban.

Grafikailag nem mérhető a platform legjobbjaihoz a Nightcaster, de az is biztos, hogy nem csúnya. Néhány pálya kifejezetten hangulatos (amíg meg nem jelenik egy piros farkas). A főellenfelek és a varázslatok effektjei viszont nagyon jók – különösen a sárkányok, amiknek minden pikkelyét ki lehet venni. A zene nekem nagyon bejött, mindig illeszkedik a ritmusa a képernyőn zajló dolgokhoz. Elég egyszerű játék a Nightcaster, semmi kiemelkedő nincs benne, ráadásul többen sem lehet vele játszani... viszont semmilyen tekintetben nem lehet színvonaltalannak mondani.

Grath
grath@mail.datanet.hu

■ POZITÍVUM

- Hangulatos zene
- Nagy túlzással RPG-nek lehet nevezni – amíg nem jön a Morrowind, elleszünk vele

■ NEGATÍVUM

- Hamar unalmassá válik, hogy mindig ugyanazt kell csinálni
- Nem használja ki az Xbox tudását

■ BARÁTOK KÖZT

- Nightcaster
- Azurik: Rise of Perathia
- Gauntlet Legends

GRAFIKA	79 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	72%

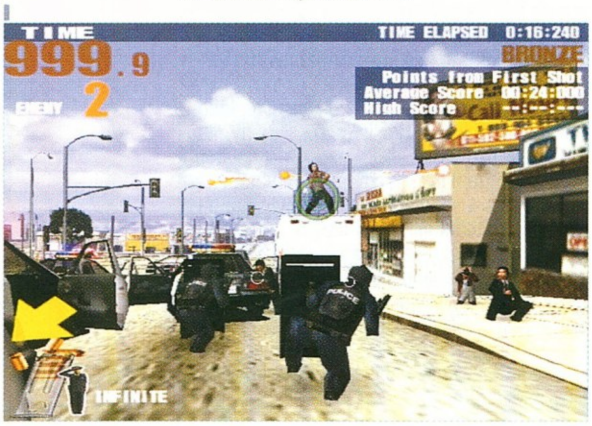
■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.nightcaster.com

POLICE 24/7

JÁRŐRBŐL LESZ A RENDŐRKAPITÁNY

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.04.12. PAL

A játéktermek látogatói mindig is díjazták az új ötleteket, ezért nem csoda, hogy a Police 24/7 egy igen népszerű automata. A játékkal egy fiatal közrendőr karrierjét próbálhatjuk felépíteni, s a virtuális kollégákkal együtt a japán maffiával kell felvennünk a harcot – méghozzá nem mindennapi módon! Amikor már azt hittük, hogy a Namco megalkotta a tökéletes rendszert a fénypisztolyos játékokhoz, akkor most a Konami egy még királyabb szisztémával állt elő. Az ő eredeti játékukban nem egy pedál nyomkodásával kell fedezékbe húzódni az ellenséges golyók elől, hanem szó szerint el kell hajolni előlük. Egy kis kamera figyeli a játékos helyzetét, s annak jelzései alapján kerül kiszámításra, mit is kell látni a képernyőn. Ez a mozgásérzékelő páratlan szabadságot biztosít: a pedálos megoldással ellentétben (ami mindössze célzást és fedezékbe húzódást tesz lehetővé) frankón úgy lehet hajolgatni, hogy mi határozhatjuk meg, mennyire akarjuk elődugni a fejünket, s mi mögé kívánunk elbújni. Amennyiben például egy kamion platója mögött bujkál néhány gengszter, szépen átkukkanthatunk a kerekek közt, s ellőhetjük a lábukat.



■ A furgon tetejére állni? Lehet, hogy géppisztolya van, de esze nincs!

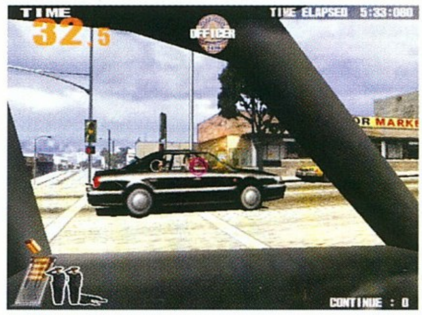
Érdekes kérdésnek tűnt, hogy miként tudják ezt a játékot PS2-re átírni. Az eredeti játéktermi automata elég rendhagyó, 9:16-os arányú képernyővel volt ellátva, ami már eleve egy kis technikai problémát jelentett. Egy 100%-os átiratot maximum widescreen TV-vel lehetett volna élvezni, s úgy is csak a készüléket az oldalára billentve. Az alkotók dicséretéül legyen mondva, hogy most a végeredményt nézve alig különbözik a kettő verzió egymástól.

Bepillantva a PS2 változat I/O beállításai közé láthatjuk, hogy számos kiegészítő eszközzel is igyekeztek a játéktermi hangulatot az otthonunkba csempészni. A célzáshoz használhatunk fénypisztolyt és USB egeret egyaránt, de ami a legjobb: mozgásérzékelőt is csatlakoztathatunk. Kár, hogy a nekünk megküldött tesztpéldányhoz nem kaptunk kamerát (sima PC-s USB kamerával pedig nem működött a dolog), ráadásul tudomásunk szerint az európai verzióhoz a kereskedelmi forgalomban sem mellékelik... Ezek után pedig következett a második „nagy pofon": a Guncon 2 pisztolyunkat sem tudtuk becsatlakoztatni. A játék egyszerűen nem ismerte fel. Talán csakis a Konami-féle Hyper Blaster stukkert hajlandó használni? Akárhogy is van, a Guncon 2-vel azért illene kompatibilisnek lenni...

Szóval ez lett az a játék, ami használja is a kiegészítőket, meg nem is. Egy halom dolgot támogat, de a végén mégis ott kötöttünk ki, hogy a Dual Shock 2-vel próbáltunk ügyeskedni. Ami pedig szinte lehetetlen. Elég nehéz megosztanunk a figyelmünket, hogy az egyik karral bujkáljunk, miközben a másikkal célzunk. Habár – a fejlesztőknek hála – azért idővel sikerülhet. Két megoldás számomra különösképp tetszett. Az egyik, hogy kétféle célzás létezik. Alapvetően a képernyő közepéhez áll be a célkereszt, s az attól való elmozdulást irányíthatjuk az analóg karral: ezzel gyors, reflexszerű mozdulatokra nyílik lehetőség, viszont minél kijjebb kell céloznunk, annál nehezebb remegés nélkül ráállni valamire. A másik típusnál (ha az opcióknál elfelejtettük volna, akkor menet közben a kör lenyomásával aktiválhatjuk) nem áll vissza sehova a célkereszt, hanem az analóg karral gyorsan vagy lassan mozgathatjuk azt, mintha csak egérirányításon lennénk. A második jópofa megoldást a pisztoly kiürülésekor tapasztalhatjuk: ilyenkor ugyanis nemcsak akkor figyelmeztetnek minket, amikor már rajta vagyunk a célon és meghúzzuk a ravaszt, hanem egyszerűen eltűnik a célkereszt. Az újratöltéshez egyébként természetesen biztonságos helyre kell húzódni.



■ Egyesek nem tudják, hogy a diszkóba tilos fegyvert bevinni



■ Nem szabad finnyásnak lenni: kerék helyett a sofőrt célozzuk!

Ellentétben a szintén most tesztelt Endgamemel a Police 24/7-nek egyetlen porcikája sem hasonlít a Time Crisisra. Ebben a játékban nincsenek külön ártalmatlan maffiózók, s külön veszélyesek. Mindenki célzott lövést ad le, s ha nem húzódunk arrébb, akkor nekünk annyi. Utóbbiból következik, hogy „energia" sincs: csakúgy mint a valóságban, egy golyó elég, hogy megfeküdjünk. Az más kérdés, hogy olyankor egy másik rendőr lép a szolgálatban elhunyt helyébe. Folytatási lehetőségenként három újonccal kell gazdálkodnunk – vagy ha úgy jobban tetszik, ennyi életünk van (bár többet is be lehet állítani). A gyors és eredményes rendőri munkát igen hamar előléptetéssel hálálják meg. Előfordulhat, hogy bemegyünk egy mulatóba közrendőrként, kijövünk mint őrmester, s amikor a banditákat kocsival kezdjük üldözni, már talán hadnagyi rendfokozatban szolgálunk. Eleinte csak idő jár melléjük prémiumnak, de egy felügyelői kinevezés például már egy pluszéletet is jelent. Jóllehet amilyen gyorsan tudunk feljebb jutni a testületnél, olyan gyorsan vissza is fokozhatnak minket. Elég, ha véletlenül hátba lövünk egy kollégát, vagy aminek még nagyobb a valószínűsége: örökre elhallgattatunk egy hisztériázó nőszemélyt. (Az ilyenek általában mindig a legnagyobb golyózáporban rohangásznak.) Arról már nem is beszélve, hogy ha minket találnak el: ilyenkor az utód természetesen a szamárlétra legaljáról kezd.

A teljes játék összesen hat epizódból áll, de azokon több útvonal is létezik, úgyhogy párszor érdemes a játékon végigmenni, ami már egyszer is elég nehéz. Hogy gyakorlottabbak legyünk, tréningezhetünk az egyes epizódokat külön indítva, s van egy Challenge üzemmód is, ahol különböző követelményeknek kell megfelelni. Egy PS2-verzióhoz persze extra pályák is dukálnak: olyan kis idétlen (de nagyon érdekes) játékokat nyithatunk meg, mint a léggömbpukkasztgatás, vagy a banditák lefegyverezése.

A Police 24/7 nem rendelkezik valami kiemelkedő grafikával, például igencsak szögletes az autók kereke épp úgy, mint a maffiózók végtagjai. Azonban a játék színvilága és a kamerakezelés felettébb egyedi összképet eredményez, s ettől például még a gyengécske animációk sem tűnnek annyira rossznak. Szóval igen hangulatos játék – végül is még irányítóval játszva is.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

POZITÍVUM

- Teljesen újszerű szisztéma, a stílusban szokatlan nagy mozgásszabadsággal
- Pergő ritmusú rendőri akciók

NEGATÍVUM

- Nem támogatja a Namco stukkert
- Kamera nélkül nem annyira élvezetes, ráadásul nem is jár hozzá

BARÁTOK KÖZT

Time Crisis 2	01/12	90%
Police 24/7		
Vampire Night	02/03	76%

GRAFIKA	70 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	81%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.konami.com



■ A kalauz helyett most aztán nekem kell eltávolítanom a huligánokat



■ Amerre megfordulok, ott nem hal éhen az üveges



■ A géppuskás nagyfőnök kihasználja pillanatnyi elfoglaltságomat

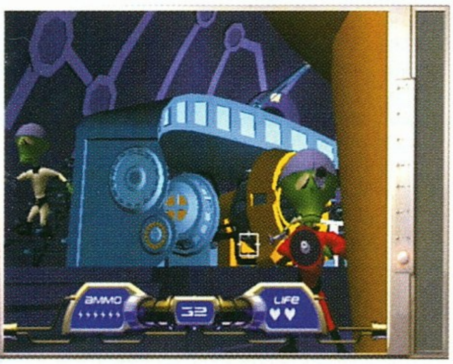
ENDGAME

■ KLÓNOZTÁK A TIME CRISIST

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS KIADÓ EMPIRE FEJLESZTŐ CUNNING DEVELOPMENTS MEGJELENÉS 2002.05.31. PAL

A játéknak vége! – hangzik el a végszó megannyi krimiben vagy kémfilmben, s ez mintegy előjele annak, hogy pillanatokon belül a fegyverek veszik át a szót, s jön a végjáték. Végjáték, azaz endgame: ilyen címmel mi más játék jöhetett volna ki, mint egy fénypisztolyos őrület, melyben az egy perc alatt „kitermelhető" hullák száma még a Rambo 3-at is meghaladja. Ahol tehát a játéknak vége, ott kezdődik ez a játék...

Az Endgame egy igazán remek Time Crisis-utánzat: egyesek szemlátomást nem ódzkodnak attól, hogy idegen tollakkal ékeskedjenek. Ami nem baj, sőt kifejezetten jó, elvégre a Time Crisisban remekül kitalálták, hogy egy fénypisztolyos játéknak nem csak a pontosan leadott lövésekről kell szólnia. Az Endgame a klasszikus szabályokkal lett megalkotva: a játékosnak tudnia kell, mikor érdemes fedezékbe húzódni, de ugyanakkor nem szabad nyúlszívűnek lennie, hiszen az idő telik, s ha a visszaszámlálás véget ér, akkor bekapott találatok nélkül is vége a főhősnek. Pontosabban a főhősnőnek, hiszen egy Jade Cornell nevű leányzó szerepét kapjuk meg, aki az elrabolt barátját akarja kiszabadítani egy bűnszövetkezet karmaiból. A szupertitkos szervezet, az EuroDream szerint Tyler túl sokat tud a XXI. században rohamosan elterjedt VR technológiáról, illetve arról, hogy mire akarják azt egyesek használni – ezért rabolták el. Épp csak Jade-del nem számoltak, aki pedig a világ bármelyik országában drasztikus gyorsasággal számolja fel a terroristák központjait. A briteknél, tulajdonképpen hősnőnk lakásából kezdünk, aztán Franciaországban egy irodaházat lövünk ripityára, és így tovább – Németországot, Olaszországot és Svájcot is beleszámítva összesen öt helyszínt járhatunk be fedezékről fedezékre. Az akciót időnként nem túl jó minőségű videók szakítják meg, de szerencsére nem sokáig, mert ahol a sztori ugyebár a végjátékkal kezdődik, ott nincs sok mesélnivaló. Maximum pár képkocka erejéig a soron következő nagyfőnök mutatkozik be.



■ Videojáték a videojátékban: támadnak a marslakók!

Azt el kell ismerni, hogy az alkotóknak volt bőr a képükön. Az odáig még rendben van, hogy lenyúlták a Time Crisis játékmenetét, csakhogy ennél jóval tovább mentek, s a legapróbb részleteket is plagizálták. Hamar rájöhetünk, hogy a Time Crisis mintájára bizonyos típusú fickóktól különösen kell óvakodnunk, kiknek jól célzott lövései nagyon ismerős effektussal közelednek felénk – vagyis színes kerettel vannak megjelölve. Csakis ezek találnak el minket. Maga az „időkrízis" is be van építve, hiszen szorosan ki van számolva a küldetések teljesítésére fordítható idő, amit folyamatosan tolhatunk kijjebb az egyes pályaszakaszok teljesítésével. Jutalomidőt kaphatunk továbbá bizonyos sárga ruhás fickók kinyírásáért, ami egy újabb momentum a Namco klasszikusából. Csak az lehet szokatlan, hogy akadnak túszok is, kiknek megöléséért ellenben időt vonnak le.

A játék természetesen játszható a hagyományos irányítóval is, de Guncon 45 vagy Guncon 2 pisztoly nélkül mit sem ér. A céllövő tudományunk csiszolásához rendelkezésünkre áll egy ún. country challenge mód is, amiben a már teljesített helyszíneket külön-külön próbálhatjuk ki. Ezenkívül „játék a játékban" megoldással Jade kedvenc videojátékával is vacakolhatunk, sőt azon belül is van még külön tréning mód. A Mighty Joe Jupiterben kis zöld marslakókat kell halomra lőnünk – a tréning módban fix helyszíneken egyre rövidebb idő alatt, egyre kevesebb energiával.

Az Endgame-hez használt Renderware engine megteszi, ami tőle telik, de azért a terroristák a Time Crisis 2-ben sokkal emberibb vonásokkal rendelkeztek: nem volt kocka fejük, és a mozgásuk is természetesebb volt. Ugyanakkor a terep kidolgozása itt is teljesen rendben van. Még ha az erdőségek ágas-bogas bokrain meg is látszik, hogy kicsit poligonszegény a környezet, a belső terek általában tök jól néznek ki. Főleg ha figyelembe vesszük, hogy szinte minden tárgy reagál valamiképpen a találatainkra. Ha véletlenül egy szék támlájába eresztünk egy golyót, akkor az egy kicsit megbillen, s hasonló természetességgel törnek be az ablakok, omlanak le a polcok, esnek le a falakról a képek. Ezzel egyetemben a háttérzajok is megsokasodnak, s



■ TV-számlát itt többé nem kell fizetni

mindenféle csörömpölések adódnak hozzá a pisztolylövésektől hangos csatatér atmoszférájához.

Aki tehát egy új Time Crisisra vágyik, az keresve se talál az Endgame-nél jobb programot. Azonban tegyük hozzá: ez a hasonlóság kétélű kard. Mert ha a legjobbtól nem is szégyen tanulni, azért valami eredetiségnek minden játékban kell lennie. Az Endgame-ben viszont hiába keresünk ilyesmit.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Támogatja a fénystukkert
- Elég sok pálya és üzemmód
- Megrongálható helyszínek

■ NEGATÍVUM

- A játék semmilyen egyéniséggel nem rendelkezik, ugyanis egy az egyben a Time Crisis ötleteit nyúlták le

■ BARÁTOK KÖZT

- Time Crisis 2 2001/12 90%
- Vampire Night 2002/03 76%
- Endgame

GRAFIKA	79 %
HANG	82 %
ÉRTÉK	71%

■2 játékos ■PAL ■ www.endgameps2.com

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

VALÓBAN AZ UTOLSÓ FANTÁZIA - LEGALÁBBIS PLAYSTATIONRE

TÍPUS RPG KIADÓ EA FEJLESZTŐ SQUARESOFT MEGJELENÉS 2002.05.17. PAL

Kevés olyan játéksorozat van, amely olyan dicső múltra tekinthet vissza, mint a Squaresoft Final Fantasy-je. Több konzoltípuson és konzolgeneráción átívelő karrierje eddig töretlen, minden része hatalmas siker volt. Eredetileg Playstationre csak a hetediktől a kilencedikig jelentek meg a sorozat részei, ám a Squaresoft a nagy érdeklődésre való tekintettel átportolta az eredetileg SNES-en megjelent részeket – és némi videobetétekkel még fel is turbózta ezeket. Első ilyen próbálkozásukkor a hatodik résznek örülhettünk, ami Final Fantasy Chronicles néven jelent meg. Most pedig megérkezett a negyedik és az ötödik rész PAL-os verziója is, ami ugyan több évet késett az NTSC verzióhoz képest (az ugyebár már 1999-ben megjelent) – de mint tudjuk, jobb későn, mint soha. A konverzió során természetesen az eredeti megjelenítésen nem nagyon változtattak, úgyhogy mindenki készüljön fel arra, hogy itt bizony SNES grafikával fog találkozni,



■ Galuf azonnal átlát a szitán!



■ Cecil a ládák bűvöletében

ami az FF9 után talán egy kicsit túl erős kontraszt lesz. Ám ez magának a játékélménynek a szempontjából – véleményem szerint – mellékes, és a SNES grafika – bár a mai elvárások mások – annyira azért nem csúnya. Ezt tetézi, hogy az ötödik rész a hardcore Final Fantasy-rajongók igen nagy százalékának véleménye szerint a legjobban sikerült része a sorozatnak, úgyhogy lássuk, mit is tartogat ez a két régi-új rész számunkra!



■ Nini, a nagy testvér itt is figyel?



FF IV

A bevezető animáció után az introban látott Cecil névre hallgató dark knight irányítását kapjuk meg. Cecil és emberei – a Vörös Szárnyak, az elit királyi gárda – meglehetősen lelkibetegek, miután egy olyan küldetésről térnek épp vissza, melynek során ártatlan embereket kellett lemészárolniuk, hogy az általuk őrzött kristályokat megszerezzék a király számára. Hogyan is adhatott nekik az ő „jóságos" királyuk ilyen parancsot, hisz eddigi feladatuk a birodalom őrzése volt, nem pedig annak lakóinak lemészárlása. Ily sötét gondolatok közt bizony nem túl vidám a hazatérés. Cecil hangulatát tovább rontja, hogy hamarosan kegyvesztetté válik, elmozdítják a Vörös Szárnyak éléről is, majd egy nem túl szívderítő küldetés során elzavarják egy Mist nevezetű faluba egy gyűrűvel, (jó öreg lovagszokáshoz híven) szörnyet ölni. A küldetés balul sül el – ám Cecil szembesülve az uralkodó gonoszságával a király ellen fordul, és gerillamozgalmat alapít megdöntésére. Hamar össze is jön a szokásos, a „Jó kicsiny csapata az egész világ ellen" alapfelállás, de ezt már megszokhattuk a Final Fantasy-játékokból. A fő célunkon kívül – mármint hogy a béke és a rend helyreállítódjék az egész galaxisban – természetesen találunk még más kisebb mellékfeladatokat is, melyek teljesítés esetenként igen kellemes jutalommal jár.

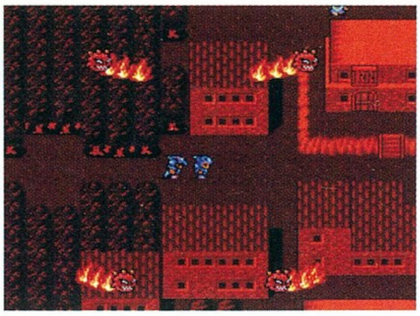
Tekergésünk során jópár csapattagot toborozhatunk, akik mindegyikének saját spéci kasztja van. Ez azt jelenti, hogy semmi hókuszpókusz mindenféle matériákkal vagy jobokkal (lásd az ötödik részt, kicsit hátrébb), ahogy fejlődik a karakter, úgy kapja az egyre újabb és erősebb képességeket.

A képességek és a varázslatok igen számosak és változatosak, így szinte minden szintlépés új tulajdonságokkal ruházza fel a karaktert.

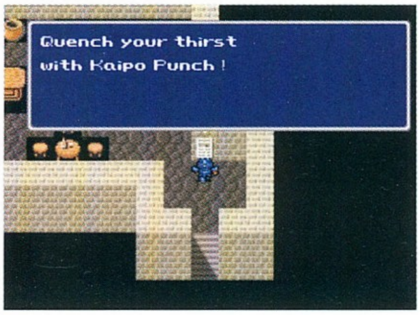
Mik is a jellemzői egy vérbeli Final Fantasy-játéknak? Lássuk csak: sok csata – megvan; zavart, kemény döntések elé állított főhős –



■ Rögtön chocoboval kezdünk, de táp!



■ Hoppá, itt valami nagyon félresikerült!



■ Na, a marketing ide is betette a lábát!

megvan; nagy veszélyben a világ – igen ez is rendben; románc – bizony ám, ez is kötelező „kelléke” a sorozat tagjainak. A romantikus vonulatot ezúttal egy Rosa nevű hölgy képviseli (természetesen a főhősünk, Cecil szerelme). Ő az, aki a legjobban ismeri és megérti, aki segít neki a helyes döntések meghozatalában, és akinek a megmentéséért a legalkalmatlanabb időpontokban kell fel s alá rohangásznunk. De hát ettől kerek egy Final Fantasy játék, nem igaz?

A játék nehézsége szempontjából a sorozat könnyebbik darabjai közé tartozik a negyedik rész, viszont pont megfelelő arra, hogy bemelegítsünk vele a következő, azaz az ötödik részre.

FF V

A világ – amely persze az előzőtől gyökeresen különbözik – ismét veszélyben forog! A világ alapjait jelentő négy őselem kristályaira a pusztulás vár – már amennyiben az általunk irányított, és egy Final Fantasy szintjén rekordgyorsasággal összeálló csapat nem menti meg a maradék hármat. No igen, mire tulajdonképpen nekikezdünk a dolognak, sajna a négyből három lesz, de muszáj valami látványossággal indítani a sztorit. A csapat tagjai egy kóbor kalandozó, egy hercegkisasszony, egy amnéziás öregúr és egy elég rejtélyes kalóz. Szokatlan társaságnak is mondhatnánk, de aki



■ Jól van, megint a szokásos: csak a világ sorsa múlik rajtunk...



■ Cid is kihagyhatatlan, ebben a részben apósjelöltként tűnik fel

már játszott valaha is Final Fantasy-játékkal, az tudja, hogy itt kb. ez a felállás a standard. Nos, a szél kristály – a négy elem egyike – sajnos elpusztult, de a darabjai megmaradtak.

Miután magunkhoz vesszük őket, megismerkedhetünk a job-rendszerrel, azzal a részével a játéknak, mellyel eldönthetjük, hogy hogyan és mivé is fejlődnek majdan az általunk irányított karakterek. Mindegyik karakternek választhatunk jobot, melyben fejlődve különböző képességekre tehet szert. Sőt, ezeket a jobokat kombinálhatjuk is – így kikísérletezhetjük a nekünk legjobban tetsző kombinációt. Például: a White Mage például gyógyítani és feltámasztani is tud, ám nem kap sok HP-t (kevés az életereje), nem használhat minden fegyvert és páncélt. Viszont, ha keverjük a Knighttal, akkor kapunk egy lovagot, aki tápos gyilkológép, de emellett még gyógyítani is képes. A rendszer egyáltalán nem bonyolult, ám aki elsőre nem érti, annak egy aranyos chocobo el is magyarázza és meg is mutatja (persze nekik is minden részben fel kell tűnniük...). Ezzel a rendszerrel mindenki olyanná alakíthatja a csapatát, ahogyan csak a saját szájízének megfelelő – nem lehet panaszkodni, hogy X-nek mennyivel gagyibbak a speckói, mint Y-nak. Persze nem minden kombináció egyformán hatásos, így eltarthat egy darabig, amíg kikísérletezzük a számunkra optimálisat.

Nem csak a játékrendszer miatt tetszett annyira az FF5, a karakterek, és a szájukba adott szövegek egyaránt nagyon poénosak. Főként az öreg Galof poénos beszólásai, és a kalózok – köztük Faris – által használt szleng nyelvezet adott olyan érzést, amely miatt számomra kevésbé tűnik sötétnek a játék hangulata, mint a többi része. Azt nem tudom, hogy tényleg ez-e a legjobb része a sorozatnak – de az biztos, hogy nekem nagyon bejött.

Az előbbiekből kitűnik, hogy a két játék között a karakterfejlődési rendszerükben és hangulatukban is jelentős különbségek vannak – bár ez mondjuk senkit sem lep meg, aki ismeri a Final Fantasy-játékokat. Noha együtt adták ki őket, semmivel sem kötődnek jobban egymáshoz, mint a sorozat bármely más részéhez. Ebből következik, hogy nem kötelező a kronológia szerinti sorrendben játszani velük – mégis azt tanácsolnám, hogy úgy érdemes. Érzésem szerint a negyedik rész játéktechnikailag könnyebbre és egyszerűbbre sikerült (azért ez nem jelenti azt, hogy bármivel is rosszabb lenne!), érdemes ezzel bemelegíteni, mielőtt nekilátnánk a kétségkívül nagyobb falatnak, az ötödik résznek. Amiben mindkét rész nagyjából megegyezik, az a grafika és a hanghatások minősége. Nos, a full motion videokat leszámítva, bizony el kell fogadnunk, hogy amit itt látunk, az egy-két konzolgenerációval ezelőtti grafika. Ám mint ahogy már említettem, azért az SNES grafika annyira nem csúnya, másrészt ezek klasszikusan azok a játékok, amelyeknek örülnie kell minden egyes Final Fantasy-rajongónak, hogy végre hozzájuthatott. Így, ha a grafika nem is nyeri meg a tetszését, azért bátran lásson csak neki, a történet és a játékélmény előbb-utóbb úgyis rabul fogja ejteni. Nem beszélve a zenékről! Az már ezekben a játékokban is kétségtelenül megmutatkozik, hogy a Square-játékok zenéi a leghangulatosabbak közé tartoznak, hála Nobuo Uematsu samának, domo arigato. És domo arigato Squaresoft – sokáig kellett várnunk, de megérte az biztos, mert ez minden Final Fantasy-rajongónak abszolút kötelező darab. Egyáltalán, minden olyan emberkének, aki szereti a jó RPG-ket, és nem zavarja, hogy bizony a grafika a kilencvenes évek elejét és a 16 bites gépeket idézi.

Draco
draco@chello.hu



■ Itt most megtudjuk milyen az, ha 3 táncosnő kényeztet egyszerre

■ POZITÍVUM

- Final Fantasy – méghozzá a javából
- Full motion videobetétek
- Kiváló szerepjátékok

■ NEGATÍVUM

- Sokat kellett várni rá, az NTSC-verzió évek óta kinn van
- Akinek számít: ez bizony 16 bit, méghozzá mind grafikában, mind hangban

■ BARÁTOK KÖZT

Final Fantasy IX	01/01	95%
Final Fantasy Anthology		
Final Fantasy VI	02/04	88%

GRAFIKA	88 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	94%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.square-europe.com



A Pók mindjárt fog egy legyet...



Nemcsak a bálna repül, hanem az egér is



Tarzan nyomában

STUART LITTLE 2

KALAND AZ ÉLET, FŐLEG HA AZ EMBER EGY EGÉR

TÍPUS 3D PLATFORM KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ SONY MEGJELENÉS 2002.07. PAL

A film mozis megjelenésére itthon még egy csöppet talán várni kell, hiszen az amerikai kontinens filmszínházaiba is csak július 16-tól játsszák a Columbia nyárra időzített családi slágernek szánt filmjét. Az emberi nyelven beszélő és választékosan öltözködő egér kalandjai pedig mindaddig kimeríthetetlennek tűnnek, míg a közönség hajlandó másfél-két órát mulatni ezen a kicsit kifordított, egérgyermekkel megáldott családon, és a méretkülönbségekből származó képi poénokon.



A kötelező haladási irány: arra!

Azon pedig végképp nincs mit csodálkozni, hogy egy gyakorlatilag házon belüli partnerséggel a Sony Pictures a marketing hadjáratban konzoljátékot is bevet. Viszont éppen ezért érdekes a GameBoy Advance-verzió megjelenése, ami ha csak néhány nappal is, de megelőzte a PlayStation játék piacra kerülését. A mögöttes marketing megfontolásoknál azonban sokkal érdekesebb a játék, amit ha már egyszer megcsináltak nem silányították le egy minimalizált csak a nevével villogó, pénzbeszedő fércmunka szintjére.

Talán nem tévedek azzal a kijelentéssel, – legalább is elég egyértelmű a dolog, már az első pillantás után is – hogy a játék motorja az Ape Escape óta fejlesztett 3D kalandjáték engine, amihez még csak új mozgásformákat sem nagyon adtak a programozók, viszont valamivel simábbá és korrektebbé tették a kameramozgást, és egy teljesen új nézőpontot is bevetettek a hangulat feldobása érdekében. Stuart a sétálás, dupla ugrás és rohanás mellett függőlegesen és függeszkedve vízszintesen is tud mászni a különféle tárgyakon. No persze nem mindegyiken, a megmászható dolgokat gondos tappancs-nyomos minták jelzik. Annak ellenére, hogy hús-vér kollégái igencsak irtóznak a víztől, Stuart egér igen jó úszó, és roppant bátran merészkedik még oly rettentő mélységekbe is, mint az akvárium, vagy a mosogató, igaz oxigén ellátási problémái nincsenek még búvárkodás közben sem. Védekezésül pedig, nem csak farkát tudja, megpördülve ostorként használni a számára komoly veszélyt jelentő rovarokkal szemben, gyümölcsöket is latba vethet, mint hajítófegyvereket. Az új nézetben ez utóbbiakat pedig egy FPS jellegű belső nézetből, valóban egerünk (célkereszttel pontosított) szemén keresztül is célba juttathatja a játékos. Mozgásból tehát nincs hiány, már csak azért sem, mert a ház legkülönfélébb helyiségeit, sőt a parkot is felölelő, egér méretekkel számolva



Te szentséges Pirx! Mi ez?!



Stuart Little Pro Skater 2

óriási játéktér bejárása közben többféle közlekedés eszköz használatára is szüksége lesz, a modellvasúttól a kisautón, gördeszkán és motorcsónakon át egészen a repülőig. A kiadó ígérete szerint a játéktér mérete és a feladatok sokfélesége átlagosan 40 órán keresztül szórakoztatja a játékost, mielőtt eljutna a végső feladat sikerdíjaként járó videóig.

Elméletben ugyan a játék menete nem lineáris, vagyis az egyes helyszíneket saját kénye kedve szerint keresheti fel a játékos, de az egyes pályák megnyitásához mindenképpen szükséges eltérő számú gyémántgyűrű – hogy miért, az majd biztos kiderül a filmből – összegyűjtése, így a végső mozzanat előtt mindenképpen fel kell keresni minden lehetséges színteret. A kerettörténetnek, vagyis annak, hogy Stuart itt már nem magáért és a Little család szeretetéért harcol, hanem egy madár barátjának segít a nagy ellenség legyőzésében, vagy egy olyan áldásos hatása, hogy a szárnyas cimborától szinten minden összetettebb feladat előtt kaphat segítséget. Margalo koma ugyanis készséggel végigrepül azon az útvonalon amit követnie kéne, s közben még lelkesen csiviteli is jótanácsait.

Nem hiányoznak platformjátékok olyan kötelező elemei sem, mint a felvehető segítségek és gyűjthető-beváltható tárgyak, vagy titkos helyek. Az előbbiek között természetesen megtalálható az egészséget helyreállító szívecske, illetve azok a macskakekszek, amikből legalább 60 darabot begyűjtve Hómancs újabb gyémántgyűrűvel gazdagítja Stuart készletét, vagy kisebb mennyiségért taxiként működik közre. A titkos helyszíneket pedig vagy egyszerűen fel kell kutatni, vagy megint csak új tárgyat, Stuart-fényképes kockát gyűjtve kell kinyitogatni.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu

POZITÍVUM

- Mozis siker képileg hű adaptációja
- Számos „meglovagolható" járgány
- Nagy, összetett játéktér

NEGATÍVUM

- Precíz ugráshoz kamerát is állítgatni kell
- Csak látszólag nem lineáris játékmenet
- Kis különbség a nehézségi fokozatok között

BARÁTOK KÖZT

Stuart Little		
Monsters Inc.	02/02	78%
Peter Pan	02/03	75%

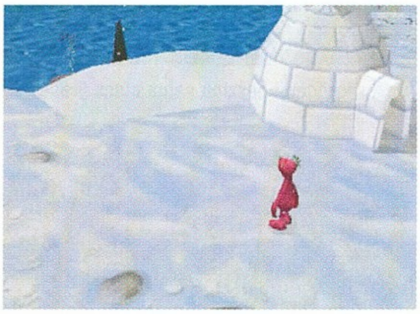
GRAFIKA	85 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	82%

1 játékos · PAL · www.scea.com

THE HOOBS

TANULJ FIAM, HA MÁSKÉPP NEM, HÁT JÁTÉK KÖZBEN!

TÍPUS INTERAKTÍV OKTATÓ KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ JIM HENSON'S INTERACTIVE MEGJELENÉS 2002.07. PAL



Távolban egy fekete vitorla

Ismét szembesülnöm kellett azzal a ténynyel, hogy Teletubbies-láz, és Pokémon-őrület mellett van még néhány olyan televíziós gyermeksorozatként útjára indult szörnyfamília, aminek örvén a WC-ülőkétől a hétzenés kulcstartón át a konzoljátékig minden kínálnak a gyerekeknek, akik aztán előbb-utóbb csak kiszekálják az engedékenyebb szülőből a pénzt vagy magát a terméket.

No azért van különbség Pokémon és Hoob között, s nem csak az, hogy utóbbira a honi kereskedelmi TV-k még nem vetették ki hálójukat. A Hoobok ugyanis telejen humanoid alaktú, jobbára plüss kültakaróval rendelkező földönkívüliek, akiknek nem az egyetlen célja, hogy mindet megszerezzék belőlük a nézők, kulcstartó, üdítőskupak és papírszalvéta kiszerelésben is. Az igen komoly háttértörténet szerint a saját idilli bolygójukról idelátogató, néhány Mupett Show szereplővel felületes rokonságot mutató utazók célja ugyanis saját enciklopádiájuk földdel, lakóival és azok szokásaival kapcsolatos szócikkeinek kibővítése. Ezen az álcán keresztül okítják az angol és még kitudja milyen országok nebulóit a természet és a világ különböző, a szerkesztők által fontosnak vélt dolgaira.

A PlayStation játék is az enciklopédia körül forog, öt igen eltérő, s 3D-ben megalkotott helyszínen kell a játékosnak a Hoob-ok valamelyikével némi információt összegyűjtenie. A helyszínek között az egzotikus dzsungeltől, sarkvidéktől, a tengerpart és hegyek világa, de a gazdasági udvar rusztikus környezete is helyet kapott. Az enciklopédia szócikkébe később bekerülő információ darabjait pedig néhány mini játék teljesítésével lehet megszerezni. Az összesen 15 feladat nehézsége az egyes pályák előtt választható meg, s arra gondosan ügyeltek a programozók, hogy a legszolidabb fokozatban az irányítót még csak alig átérő kézzel megáldott, gombokat gyakran keresgélő legkisebbek is esélyes szálljanak harcba, legyen szó bármilyan jellegű feladványról. Nagy előny, még a Pokemon társasággal szemben, hogy a Hoob-ok nem csak jóval kevesebben, összesen hatan vannak, de teljesen békések is. Szó nincs menykőcsapás támadásról, vagy tűzlabdákról, gyakorlatilag ellenfelek sicsenek, hol csak az avar alá rejtőzött színes bogarakat kell megtalálni memória-játék mintájára, de az akció is kimerül némi földre hulló kókuszdiókért folytatott versenyfutásban. Magát az információt már nem kell összerakni, a szöveges tudást majd visszatérte után, de játék közben is összegzi a Hoob. Ráadásul az egyes területeket (azért nem kell valami óriási térségre gondolni) bejárva számod olyan tárgyba, élőlénybe botlik a játékos, amiről a csodás Hooboapedia már tárol információkat, amit ütstöllést le is kérhet, s bárhányszor meghallgathat újra kedve szerint, egy szép fénykép nézegetése közben.

A problémák éppen itt jönnek az addig oly felhőtlen képbe, ugyanis a szoftver nagyon csinos, nagyon aranyos, mi több bátran állítható, hogy profi oktató program, amivel tényleg játszva tanulhatnak mindazok a gyereket, akik értik az angol, francia, spanyol vagy német nyelvet. Ráadásul, mivel az igazi célközönségtől még nem várható el igazán az olvasás készségszintű birtoklása, az információk elsöprő többsége csak beszédként hangzik fel a TV hangszóróiból, ami szinkrontolmácsi képességeket kíván meg aputól vagy bátyustól, ha belemegy a közös játékba.



Jobb lenne, ha a Bábolna tápolna?



"Az ott Camelot? Áh, csak egy makett!"

WEBGYŰRŰ ÉS AJÁNDÉKTÁRGYAK

Néhány országhatárral arrébb elég nagy népszerűségnek örvendhetnek ezek a figurák és főszereplésükkel készült sorozat, amit különböző céllal létrehozott honlapok rendszere is támogat. Ennek eléréséhez jó kiindulási pont internetes cím, ahonnan a TV társaság interktív programfüzetére, családi programokat és otthoni játékötleteket kínáló oldalra is könnyen el lehet jutni, de megtekinthető a Hoobs Merchandise összes darabja. A PlayStation program ugyanis csak csepp a húsz cég kínálta videókazetták, DVD-k, könyvek, kifestők, paplanhuzatok, kirakós játékok, édességek tengerében.



Te melyiket választanád?



Hókusz-kókusz...



Ma melyikünk lesz vacsorára?

POZITÍVUM

- Óvodás korban is megoldható feladatok
- Sok színes kép, kedves grafika
- Választékos, de érhető nyelvhasználat

NEGATÍVUM

- A magyar nincs a választható nyelvek között
- Óvodás korban is megoldható feladatok
- Sok „Hoob" szó, vagyis halandzsa

BARÁTOK KÖZT

The Hoobs		
Bob the Builder		
Rugrats: Totally Angelica	01/06	58%

GRAFIKA	78 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	80%

1 játékos PAL www.playstation-europe.com



■ Hogy honann is fogjuk elérni azt a képet, az jó kérdés...



■ Te haver, a deszkázás miatt ilyen turcsi a hawaiiak orra?



■ A söprögetői poszton sajna nincs üresedés

LILO & STITCH TROUBLE IN PARADISE

■ GONDOK A PARADICSOMBAN - ÉS A JÁTSZHATÓSÁGBAN

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ DISNEY INTERACTIVE FEJLESZTŐ BLITZ GAMES MEGJELENÉS 2002.06.19. PAL

Megszokhattuk már, hogy amikor a moziba kerül egy új Disney-rajzfilm, azonnal egész pályás letámadásba megy át a cég, és mindenféle platformra érkeznek a film játékadaptációi is. Nem történt ez másként most sem, miután kicsiny országunkban még nem vetítik, így a film cselekményével kapcsolatban eléggé hiányosak az információim. Ami biztos: a két főhős, azaz Lilo, a natív hawaii kislány (aki mellesleg nagy Elvis-rajongó), és Stitch, a 626-os kísérleti alany, amúgy pedig egy intergalaktikus szökevény. A főhősök kiválasztásából is látszik, hogy ez nem egy „klasszikus" Disney-mese (sokkal inkább egy nagy ökörködés).

A bevezető képsorokból megismerhetjük a két általunk irányítandó főhőst. Lilo, a hawaii kislány még rendben is volna, de Stitch – aki mellesleg úgy néz ki, mintha valaki keresztezett volna egy koalát egy velociraptorral – kissé bizarr választás. Stitch, miután a totálbrutál hozzáállást feladja, a felesleges végtagjait és csápjait eltüntetve, adoptáltatja magát Liloval. Itt is látszik a Disney igyekezete, hogy minden filmjébe besuvaszt egy „tök ari" kisállatot, ami jól eladható plüssállatként, párnahuzaton, esetleg még hátizsákként is – bár tegyük hozzá, hogy Stitch csak addig olyan „cuki", amíg meg nem ereszt egy mosolyt, mert az inkább egy B kategóriás horrorfilmbe illik.

Miután megkapjuk az irányítást, hamar rá kell döbbennünk, hogy sajnos ez a játék semmi különlegeset nem tartogat számunkra. Sajnos a Lilo & Stitch fejlesztői megelégedtek azzal, hogy egy X-edik Crash Bandicoot-klónt adjanak ki a kezeik közül, rádásul még nem is kifejezetten jót. A feladatok unalomig ismertek: szedd össze a képeket, hogy megnézegethesd őket, zúzz szét mindent, amit szét lehet zúzni – de vigyázz, lesz, ami a képedbe robban! – vedd fel az összes felvehető bigyót és hú, de jó lesz neked. Pótold az életerődet jelképező leveleket/„csirkecombokat", örülj amikor extra életet találsz. Kábé ennyi. Ja még van boss ellenfél is, ami addig nehéz, amíg rá nem jössz mit kell vele csinálni, aztán csukott szemmel lehet őket lenyomni. És mindezt úgy sikerült Blitzéknek megcsinálniuk, hogy a megcélzott korosztálynak meglehetősen fárasztó és uncsi lesz a dolog. A mentéshez mindig a postaládához kell caplatnunk, ez pedig a kisebbeknek nem lesz feltétlen evidens. Miután az idegenek és a hawaiiak is képtelenek megtanulni úszni (pedig elég sok víz van arrafelé...), a legkisebb pocsolyába esve is sérülünk, így aki nem túl profi e játékstílusban, az hamar elvérzik, és jön a Continue használata, ami a pálya legelejére dob vissza, további frusztrációt okozva a játékosnak. Vannak olyan lények, melyeknek a támadása simán messzebbre ér, mint a mienk, így a velük való konfrontációt ritkán ússzuk meg sérülés nélkül. A leggázosabb dolog talán Stitch pörgő támadása,



■ Stitch kissé zordon belépője



■ A tábla szerint VW Bogár, szerintem nem

amelynek valami über jellege kellene, hogy legyen, tehát amíg pörög, addig nem kellene, hogy sérüljön – no, ez nem így van, innentől kezdve semmi értelme.

Félreértés ne essék, én szeretem, ha egy játékban van kihívás, de ennek a játéknak a megcélzott közönsége a fiatalabb korosztály (esetleg a lányok) – és hozzájuk is kéne igazítani, ami itt szerintem nem történt meg. Azzal motiválni a gyerekeket, hogy ha összeszedik a képeket, akkor megnézhetik azokat, illetve újabb rajzfilmbetétet láthatnak, csak addig működik, amíg meg nem jelenik a rajzfilm DVD-verziója, akkor meg érdemes inkább azt megvárni.

Pedig mind a grafikusok, mind a hanghatásokért és a zenéért felelős emberkék kitettek magukért. Lilo és Stitch figurája igen jól sikerült, jól illenek a rajzfilmbetétekben látható önmagukhoz. A zene érdekes választás, ám Lilo ízlésének ismeretében nem meglepő, hogy hallhatunk játék közben pár Elvis-számot is, ami messze jobb választás, mint az átlag játékzenék. A hanghatások közül kiemelkedő szerintem Stitch kissé pszichotikus kacaja – ami bár inkább illene egy szigorúan zárt elmeosztály bentlakójához, mint egy házikedvenchez, ám mindenképp nagyon vicces. Szomorú, ám a Blitz Games nem tudta hozni azt a színvonalat, mint amit más Disney-játékoknál – pl. Atlantis – megszoktunk. Ezzel az unalmas utánzattal viszont nem érdemes időt pocsékolni.

Draco
draco@chello.hu

■ POZITÍVUM

- A grafika szép
- Stich figurája, kacagása
- Klassz zenék

■ NEGATÍVUM

- Semmi új ötlet
- A megcélzott korosztálynak túl nehéz
- Unalmas

■ BARÁTOK KÖZT

Disney's Atlantis The Lost Empire	01/08	89%
Buzz Lightyear Starcommand	01/05	72%
Disney's Lilo & Stitch		

GRAFIKA	84 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	66%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.disneyinteractive.com

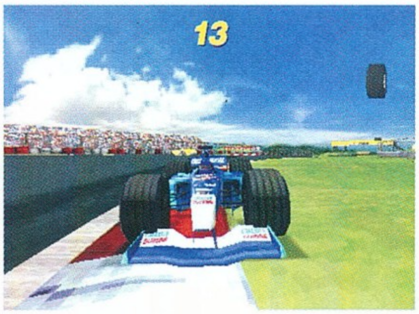
FORMULA ONE ARCADE

NEM SZIMULÁTOR, DE EZ A NEVÉBEN IS BENNE VAN

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ SCEE MEGJELENÉS 2002.09.PAL



■ A feliratnak teljes mértékben igaza van



■ Ez kinek a kereke lehetett?



■ Mostanában javulófélben vagyok

Vannak, akik egy autóverseny élethűségét abban (is) mérik, hogy hány féle módon lehet belepiszkálni, finomhangolni a jármű teljesítményét, menettulajdonságait. Na ők azok, akinek egyáltalán nem való a Formula One Arcade. Hiszen, mint a nevében is viseli, ez egy akciójáték, ahol nem azon múlik a győzelem, hogy mekkorára vesszük a szelephézagokat, és milyen mintázatú gumival futunk a betonon.

Hivatalos licenccel rendelkezik a program, vagyis a pilóták és autóik a valóságot – igaz a 2001. évi világkupa sorozat szerint – tükrözik. Hasonlóan igaz ez a pályákra is, vagyis a 17 versenyhelyszín is megfelel a valóságos, TV közvetítésekből már jól ismert kanyargós betoncsíkoknak. A közvetítés élményhez talán egy kicsit hiányozhat a szubjektív problémáinak ecsetelése közben időnként Daemon Hill-t kereső bemondó, de hát Palik Lacink csak nekünk van, így a programozók nem tudják mit hagytak ki. A hangulatot pedig egy csepp pet sem rombolja holmi technikusoknak való boxmunka, meg edzés eredmények elemzésére alapozott chiptuning. Egy igen egyszerű, mi több puritán menüből egyenes, s rövid út vezet versenypályán már meleg motorral és gumikkal várakozó aszfaltrakéta pilótafülkéjébe, illetve kicsit mögé és fölé, lévén az a kamera pozíciója.

A játék maga sem bonyolult, nyomni kell a gázt, mint süket a csengőt, esetleg a kanyarok előtt egy kicsit visszavéve a tempóból. Fizikai modellje nem túl bonyolult, így hamar rá lehet érezni, hogy milyen íven érdemes belemenni egy-egy kombinációba, még csak be sem kell magolni a pályákat fáradtságos edzés órákkal. Első-második futamban már kedvező helyezést érhet el bárki, aki kicsit is odafigyel a bónusz elemek gyűjtögetésére. Mert azokból akad egy pár, hiszen ezek a power-upok jelentik egy igazi arcade program névjegyét, ezek nélkül csak egy igen rosszul sikerült szimulátor lenne. A Formula One Arcade igazi ízét az olyan felvehető pluszok adják meg, mint a szakasz teljesítésére engedélyezett időt megnövelő stopper, vagy a gumik állapotát helyrehozó kerék, de nem hiányzik a sebességet drámai módon növelő turbó és a kocsi általános állapotát javító villáskulcs is. Ez utóbbiból töménytelen mennyiség sorakozik a boxutcában, amin csak végig kell repeszteni és meg is van a nagyjavítás. A legspeciálisabb segítség azonban az a pályakövető, amit felkapva bekapcsol a járgányt az ideális íven tartó fék és kormány asszisztens, különösen nagy szolgálatot téve egy-egy bonyolultabb kanyarkombinációban. A nagyon nagy ívek leküzdéséhez pedig igen hasznos a sérthetetlenség, amit felvéve simán lehet pattogni a korláton vagy gumiabroncsból rakott falon mandínert véve irányba állni, míg a többiek értékes másodperceket pazarolnak fékezésre. Azok a térségek, ahol a betoncsíkot nem határolják falak, korlátok, teljesen szabadon járhatók be, még a tartós füvezésnek is csak annyi hatása van, hogy a sebesség csökken valamelyest, de nem úsznak el a futómű beállítások, sőt még csak nem is diszkvalifikálják a játékost. Nem csoda, hogy néhány kanyarban ez a követendő taktika egy kis rövidítés, néhány másodpercnyi előny kedvéért.

Látszik a játékon, hogy nem hosszú órákra, napokra tervezték szavatosságát a készítők, a hamar-gyorsan szórakozás igényét szeretnék vele kielégíteni, s ez többek között az én esetemben is sikerült nekik. No persze a feltörekvő ifjúság autózási vágyának kielégítésre is igencsak alkalmas, egy iskoláskorba éppen csak belépő gyermek, öcsike, átlátogató unokaöccs is sikerélményt kaphat tőle. Ráadásul nem hiányzik az osztott képernyős kétjátékos mód sem, csak senki ne lepődjön meg azon, ha az előbb említett fiatalkorúak esetleg porig alázzák a komolyabb fizikai modellhez szokott, óvatoskodó sofőröket.

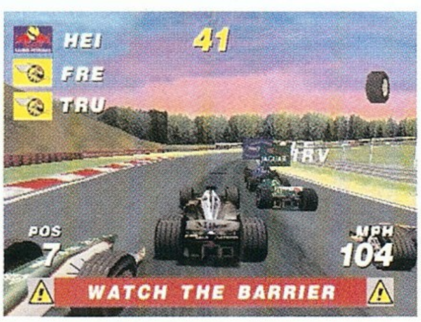
Schuerue
schuerue@azigazi.hu



■ Én akkor is arra megyek tovább!



■ Kulcskérdés, hogy felvegyem a javítást



■ Félre uraim, sietős a dolgom!

■ POZITÍVUM

- Gondosan modellezett autók, hasonlóan kivitelezett pályák
- Lendület és osszott képernyős üzemmódk
- Csinos környezet, különféle látvány effektekkel

■ NEGATÍVUM

- Még arcadhoz is kicsit egyszerű fizikai modell
- Egyetlen nézet
- Sérülések nem jelennek meg

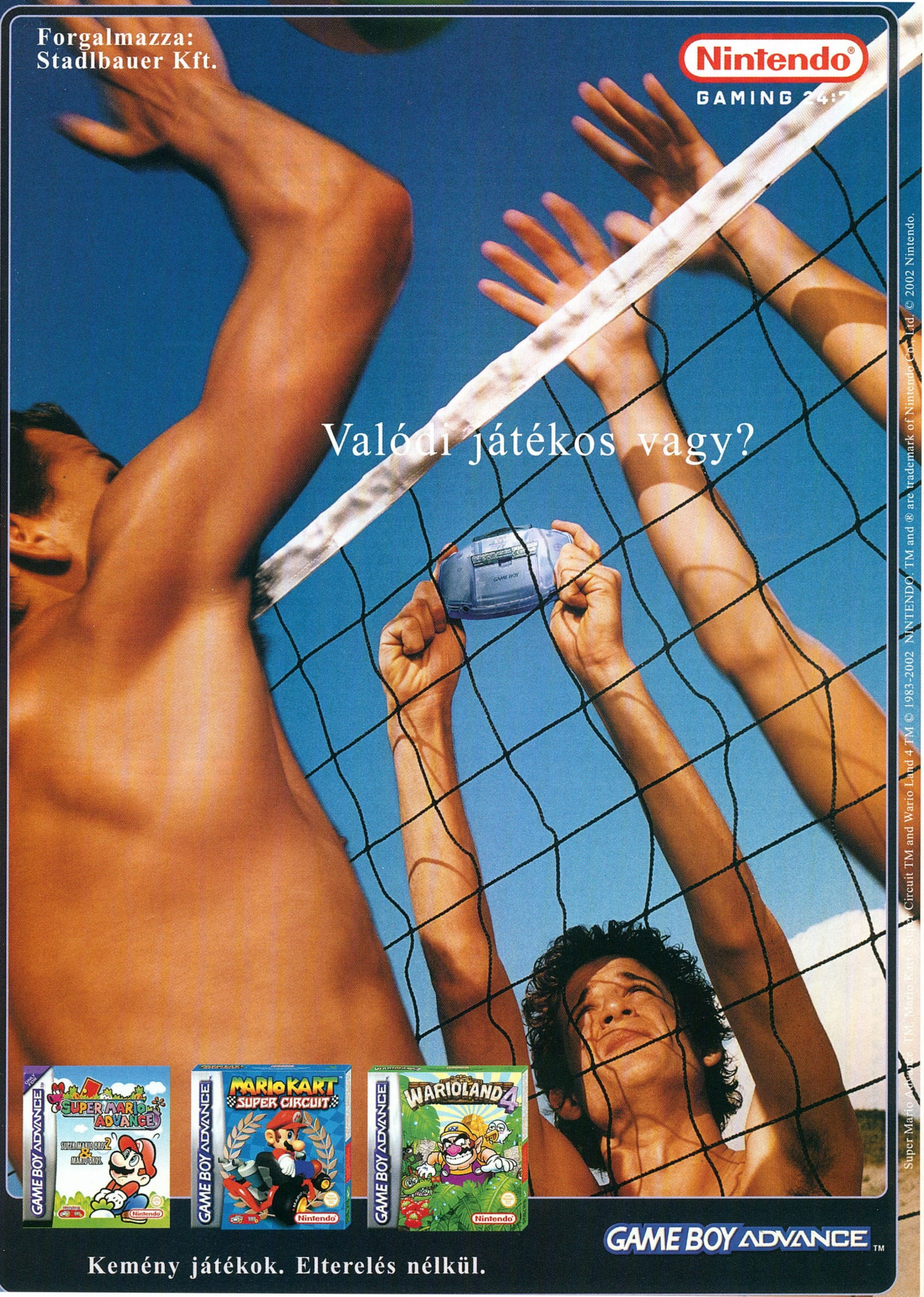
■ BARÁTOK KÖZT

Crash Team Racing		
Formula One Arcade		
Looney Tunes Racing	01/03	80%

GRAFIKA	85 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	80 %

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.playstation-europe.com


is videoeszközök
nap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá –
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 · playstation
Műszaki Magazin
Fókusz


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
Nintendo
GAMING 24:7
Valódi játékos vagy?
SUPER MARIO ADVANCE
MARIO KART SUPER CIRCUIT
WARIOLAND 4
GAME BOY ADVANCE
Kemény játékok. Elterelés nélkül.
Super Mario Advance TM, Mario Kart: Super Circuit TM and Wario Land 4 TM © 1983-2002 NINTENDO. TM and ® are trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

PLAYTIPP

GAMEBOY ADVANCE

GOLDEN SUN

VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel az elmúlt hónapokban több kérdés érkezett a Golden Sunnal kapcsolatban, mint az összes többi játékkal együttvéve, úgy gondoltuk, hogy örülnétek egy végigjátszásnak. Hely hiányában persze nem térhetünk ki minden egyes ládára, illetve minden egyes szoba pontos megoldására, csak nagy vonalakban adunk tanácsokat. Ha valakinek mégis részletesebb segítségre van szüksége, az írjon a grath@mail.datanet.hu címre egy emailt, és megpróbálok mindent részletesen elmagyarázni.

Először következzen néhány tanács:

– Mindenhol nézz jól körül, a legjobb cuccokat a rejtett ládákban lehet találni!

– Halott karaktereket négyféleképpen lehet feltámasztani: pénzért a templomokban (Sanctum), a Water of Life nevű tárgyat használva, a Quartz nevű Venus-dzsinnt megidézve, vagy a Revive varázslatot használva.

– A játékban maximum a 99-es szint az elérhető, de 30 körüli szinttel már kényelmesen le lehet verni az utolsó főellenfeleket is. Az utolsó varázslatokat 54. szinten tanulják meg a karakterek.

– Sok időt lehet megspórolni, ha egy adott területen sokat használt varázslatot az L vagy R gombokhoz rendelünk hozzá.

– A sztoriról nem akarok sokat írni, egyrészt mert meglehetősen egyszerű és bugyuta, másrészt a karakterek nagyon könnyen érthető szövegeket nyomnak – minimális angoltudással is meg lehet őket érteni.

– A Game Ticketeket és a Lucky Medalokat Tolbiban lehet felhasználni, ne dobjuk el őket!

– Minden városban vegyük meg a legjobb cuccokat a karaktereknek – ha nincs elég pénzünk, akkor harcoljunk a város körül, amíg össze nem gyűlik az elegendő tőke.

– Amikor valamilyen választ kell adnunk (igent vagy nemet), akkor teljesen mindegy, hogy mit mondunk, egyszer sem fog a válaszunktól megváltozni semmi sem.

– Rengeteg cuccot találhatunk, ha minden vázát, sírkövet, dobozt és könyvespolcot átkutatunk, de ezek nem túl erősek: pár arany, vagy gyengébb gyógyító tárgyak vannak elrejtve.

– Miután vörösre váltott az elem töltöttségét jelző LED, ne játsszunk a Golden Sunnal, mert az elmentett állások könnyen tönkremehetnek!

– A speciális fegyverek (ezeket az árusok relikviaként – azaz Artifactként – kezelik) képessége, hogy a támadás néha egy extra effekttel jár. Például a Witch's Wand, ami az Unleashes Stun Voltage nevű képességgel bír, esetenként (körülbelül 30-40%-ban) egy Stun Voltage nevű varázslatot ereszt meg, ami pár körre jó eséllyel lebénítja a gyengébb ellenfeleket.

A Golden Sun legnagyobb része kis egységekből, „szobákból" áll – persze ezek esetleg tisztások, völgyek vagy barlangtermek is lehetnek. Ezekben általában egy logikai feladatot kell megoldanunk, hogy továbbmehessünk a következő képernyőre – minden labirintus, vagy bejárandó épület ilyen kis egységekből épül fel. Ezek eleinte igen egyszerűek, később azonban már több karakter együttműködését igénylik. Leggyakrabban arra lesz szükségünk, hogy egy oszlopot vagy szobrot arrébb lökjünk, illetve használjuk a rejtett dolgokat megmutató Reveal varázslatot. Persze vannak trükkösebb helyek, ahol az egzotikusabb varázslatok kerülnek bevetésre, de ezekre mindig utal valami. Például amikor egy kis növény mozgolódik, akkor tudhatjuk, hogy indává kell növesztenünk; amikor tócsát látunk, akkor a Frost varázslatra lesz szükség, amikor meg egy szikla zárja el az utat, akkor meg kell azt emelni a Lift képességgel. Az alábbi táblázatban az ilyenkor használatos varázslatokat foglaltuk össze – ha egy tárgyat említünk, akkor a karakter kapja meg a képességet, akire azt felszereltük (az Equip paranccsal). Az egyes kihívásokat részletesen nem tudjuk teljesen pontosan leírni (a bonyolultabbakra azért kitérünk), de erre nincs is nagy szükség, ugyanis eléggé egy kaptafára készültek – ha megfigyeljük a machinálható dolgokat, akkor hamar rá lehet jönni a tennivalókra. Ha esetleg nagyon összekevertük volna a dolgokat, esetleg teljesen elrontottunk valamit, akkor hagyjuk el a szobát és térjünk vissza – minden az eredeti állapotában vár ránk.

VALE

Isaac arra ébred, hogy kis falujára meteoreső hullik, nekünk az lesz a dolgunk, hogy elmenjünk a főtérre. Ez nem lesz nehéz, bár jó nagy kunkort kell tennünk – amikor elindulunk valamerre, általában elénk esik egy kő és lezárja az utat. Menjünk északra, át a hídon nyugatra és végül délre. Amikor elérünk oda, ahol pár ember egy haverunkat, Felixet akarja kimenteni a folyóból, új utasítást kapunk: Jenna után kell szaladnunk. Miután megtaláltuk és beszéltünk vele, fussunk vissza a tetthelyre, ahová éppen időben érkezünk, hogy lássuk, amint az egész bagázst elpusztítja egy meteor. Próbáljunk segítséget hívni. Nem jutunk messzire, mert találkozunk Garettel és így kihallgatunk két fura figurát. Persze észrevesznek és nekünk támadnak – ezt a csatát semmiképpen nem lehet megnyerni...

Három év telt el. Végig kell szenvednünk egy unalmas párbeszédet Garettel, Jennával és Dorával – amikor vége van, menjünk Kraden házához tanulni (nyugatra a hídon át). Közben találkozunk a két ismerős figurával, de ezúttal nem csapnak le minket – irány Kraden, aki megbíz minket azzal, hogy vigyük be a Sol Sanctumba (vissza a hídon, észak felé, el kell lopakodni az őr mellett, amikor nem néz felénk).



Név	PP-költség	Hatás	Honnan tanulhatjuk meg
Carry	2	Tulajdonképpen a Lift és a Move együtt, azaz a pöttyözött területen kívül is mozgathatunk dolgokat	A Venus Lighthouse-ban az első teremben, ahol egy fa van a padlón, használjuk a Reveal varázslatot; a Carry Stone az így felbukkanó ajtó mögött van
Catch	1	Messze levő tárgyakat vehetünk el vele (főleg bogyókat a fákról, illetve egy kulcsot a lupnai börtönben)	Mikor elhagyjuk Vale-t, anyai ajándékként kapjuk meg a Catch Beads nevű tárgyat
Cloak	1	Az árnyékokban láthatatlanná válhatunk	Miután győztünk Colossoban, Babi ágya mellett vehetjük vel a Cloak Ballt
Douse	5	Kioltja a tüzeket és a tornádókat, valamint vizet teremthetünk vele	A Mogall Forest főellenfelének halálakor kapjuk meg a Douse Dropot, de Mia is megtanulja, ha adunk neki egy Jupiter dzsinnt
Force	2	Messziről üthetünk meg vele tárgyakat	A Fuchin Falls Cave-ben, a sárkányos szobában találhatjuk meg az Orb of Force nevű tárgyat
Frost	5	A tócsákból jégoszlopot csinálhatunk, amin aztán át lehet ugrani	Mia automatikusan ismeri, de az első altini szörny leverésekor megkapjuk a Frost Jewelt
Grow	4	Indákat növeszthetünk meg vele, hogy felmásszunk rájuk	Sok kaszt ismeri ezt a varázslatot, a legegyszerűbb az, ha Isaacnak adunk egy Mars dzsinnt
Halt	2	Mozgó tárgyakat és dzsinneket állíthatunk meg vele	Miután visszatérünk Vale-ba, emeljük fel a Kraden házánál levő követ, és az e mögött levő barlangban találhatjuk meg a Halt Gemet
Lift	2	A gömb alakú köveket emelhetjük fel vele, hogy átkeljünk a lezárt területen	Altinban találhatjuk meg egy ládában a harmadik szörny legyőzése után a Lifting Gem nevű tárgyat
Mind Read	1	Mások gondolatait fürkészhetjük ki vele	Ivan automatikusan megtanulja
Move	2	Szobrokat/oszlopokat, köveket mozgathatunk vele a földön levő pöttyök által meghatározott területen	Isaac és Garet automatikusan rendelkezik vele
Retreat	6	Azonnal visszakerülünk az adott terület (főleg labirintusok) elejére	Isaac automatikusan rendelkezik vele
Reveal	1	Rejtett dolgokat láthatunk meg vele, például titkos ajtókat, ládákat	Lama templomban Hamától kapja meg Ivan ezt a képességet
Whirlwind	5	levélkupacokat repíthetünk szét vele, ezek mögött általában titkos járatok vannak	Ivan ismeri ezt a varázslatot, de csak akkor, ha kizárólag Jupiter dzsinnek vannak nála

SOL SANCTUM

Bent menjünk jobbra a kis köveken ugrálva, majd menjünk végig a folyosón. A következő teremben három irányba mehetünk: a középső út egy ládához vezet, az ebben levő Small Jewelt használjuk a jobbra levő szobron, mire a balra levő ajtó kinyílik. A következő szoba zsákutcának tűnik, de nézzünk a földre: ahol pöttyök határolnak be egy területet, ott tologathatjuk a szobrot – tegyük meg, és egy titkos járatra lelünk. Itt meg kell szereznünk egy újabb Small Jewelt, a következő szobában pedig Kraden beszédét hallgathatjuk meg. A Move varázslattal húzzuk el a baloldali szobrot az útból, illesszük bele a követ, és menjünk jobbra a frissen megnyílt úton. Itt Kraden megáll, nekünk kell megtalálni a titkos utat. Menjünk a napos szobába, és tegyük a két oszlopot a fehér négyzetekre, majd a középsőt is „move-oljuk" a megnyílt likba. Most menjünk át a holdas szobába, és itt is tegyük helyére a szobrokat. Menjünk vissza Kradenhez, majd piszkáljuk meg a falat, ott, ahonnan egy fénysugár jön ki.





A következő területen rengeteg dumát kell végighallgatni, aztán három követ kell felszednünk különböző platformokról (jobb alsó, jobb felső, bal alsó). Megjelenik a két ellenszenves figura, Saturos és Menardi, a halottnak hitt Felix-szel, és túszul ejtik Kradent és Jennát. Miután megjelenik a Sol Sanctum védelmezője és mindenki elmenekül, Isaac Retreat varázslatával lépjünk le mi is. Kint megbíznak minket a küldetéssel: meg kell keresnünk a négy elementál-világítótornyot, ki kell szabadítani a mieinket és lehetőleg le kell csapni Saturosékat.

VAULT

Miután megkaptuk a jótanácsokat és az ajándékokat, menjünk ki a faluból, és érintsük meg a kis repkedő állatot – az első dzsinnt, Flinnt (ezután nem térek ki részletesen mindegyikre, hanem egy kis táblázatban írtam le, hogy hol található meg a 28 dzsinn). Menjünk délkelet felé Vault városába és ott először a fogadóba térjünk be. Itt pihenjük ki magunkat, majd vegyük meg a legjobb fegyvereket és páncélokat karaktereinknek. Menjünk a város északnyugati részén álló házba, és beszélgessünk Ivannal, aki rengeteg duma után beáll hozzánk.

Menjünk vissza a fogadóba, az emeletre, és próbáljuk meg elkapni a két fickót. Mivel ez nem sikerülhet, próbáljunk meg kimenni a szobából, mire Ivan király ötlettel áll elő: szétválva már könnyedén el lehet őket kapni. Menjünk ki a fogadóból és másszunk fel a létrán, húzzuk arrébb a dobozt (Move) és menjünk be az ajtón. Itt beszéljünk a megkötözött sráccal, majd verjük meg a nagypofájú tolvajokat (használjunk varázslatokat és Flintet). Miután megvan az általa keresett Shaman Rod, Ivan kiszállt a csapatból. Mi beszéljünk a polgármesterrel – ott, ahol Ivan beállt közénk – majd pihenjünk meg a fogadóban.





GOMA CAVE



Vaultból északkeletre menjünk, egy hídon keresztül, és lépjünk be a barlangba. Itt egy helyen nem tudunk átugrani, még szerencse, hogy megjelenik Ivan, és beveti a Whirlwind varázslatát – újra trióban vándorolhatunk. Bent egy dzsinnt szedhetünk össze, majd a Move varázslatot többször használva menjünk ki a barlang másik végén (a fatörzseket kell a folyóba lökni, hogy át tudjunk ugrani).

BILIBIN ÉS KOLIMA



Hajtsuk végre a fogadó-páncélbolt-fegyverbolt túrát, szedjük fel a dzsinnt, majd menjünk be az északon levő kastélyba. Itt sok duma után végül nem kapjuk meg a Kolimába vezető utat lezáró barikád kulcsát, szerencsére – mint azt egy őr is megsúgja – erre nincs is akkora szükség. A helyet könnyen megtalálhatjuk, a barikádon pedig egy Move varázslattal átkelhetünk. Menjünk keletre Kolimába, ahol egy gonosz átok mindenkit fává változtatott. Egy hosszú és unalmas jelenet után vegyük fel a dzsinnt az egyik kertből, majd menjünk északnak, az erdőbe.



A DZSINNEK LELŐHELYE

VENUS (FÖLD) DZSINNEK

Flint – Amint elhagyjuk Vale-t, találkozunk vele.

Granite – Kolimában egy kertben van. A délkeleti ház hátsó részén keresgéljünk, ott van egy rejtett járat.

Quartz – A Mogall Forestben találhatjuk meg, fatörzseket kell tologatnunk, hogy elérhessük .

Vine – A Lamakan Desert bejárása után menjünk észak felé a hídon át egy kis kör alakú szigetre, és mászkáljunk; néhány csata után beköszön.

Sap – Miután visszamentünk Vaultba, kongassuk meg a harangot, majd használjuk a Reveal-varázslatot a síroknál (ahol a kutya van). Egy lejárat nyílik meg, egy kis labirintuson kell végigmennünk, hogy megjelenjünk a dzsinn alatt.

Ground – Miután elhajóztunk Tolbiba, gyalog menjünk vissza Kalayba

Bane – Miután megszereztünk a Carry képességet adó tárgyat (a Venus világítótoronyban), menjünk vissza a Suhalla Desertbe, és lépjünk be a hatalmas rózsaszín tornádóba. Átkerülünk a Crossbones Islandre, aminek a hatodik szintjén van. Kergessük körbe, majd használjuk rajta a Halt varázslatot.

KOLIMA FOREST

Az erdőben egy új típusú fejtörő vár ránk: fatörzseket kell úgy tologatnunk, hogy át tudjunk menni a tisztás másik oldalára. Ezeket részletesen nem írom le, arra mindenesetre figyeljünk, hogy a folyóba is belökhetjük ezeket, erre többször szükség lesz. Két ilyen helyszín után egy bonyolultabb jön, itt le kell ereszteni a vizet, hogy beállíthassuk a fatörzseket – ezután töltsük meg a medencét újra, és keljünk át a pallókon. A következő képernyőn találhatjuk meg a Tret nevű fát, aki megátkozta Kolimát – móresre kell tanítanunk. A cél az lesz, hogy elérjünk a tetejére, ahonnan be tudunk ugrani a fa közepén levő lyukba. A ládákkal ne szórakozzunk, semmi értékes nincs bennük, és arra is figyeljünk, hogy ne hagyjuk itt a dzsinnt. Lent maga Tret vár minket, meg kell vele küzdenünk. Túl sok gond nem lehet, mindenki használja a dzsinneket és a varázslatokat, ha kell, akkor tárgyakkal gyógyítsunk.



IMIL



Ha nagyon ramaty állapotban vagyunk, akkor menjünk vissza Bilibinbe és pihenjünk a fogadóban, aztán menjünk északnyugat felé. Egy barlangon keresztül – Bilibin Cave – juthatunk be a havas városba. Itt mindenekelőtt menjünk be az első házba és vegyük ki az Empty Bottle nevű tárgyat a ládából, e nélkül ugyanis nem tudjuk meggyógyítani Tretet. Ezután beszéljünk az öregemberrel, majd csúszkáljunk el a dzsinnig. Ha felszedtük, akkor irány a Sanctum, ott beszéljünk a pappal, majd menjünk vissza az első házba. Itt találkozunk Miával, aki sajnos szinte azonnal elrohan a világítótorony felé.



MERCURY LIGHTHOUSE



Ez lesz az eddigi legnagyobb épület, szerencsére Mia nemsokára csatlakozik hozzánk, csak párszor kell kisegíteni a Move-val, illetve egy nagy hüllőt kell levernünk a kedvéért. Elsőként néhány olyan terem vár ránk, ahol vízcsöveket kell kiegészítenünk, majd egy szobrot kell egy hosszú úton eltolnunk. Ezután lemehetünk a létrán, majd pár szobával később csúszdázzunk továbbra is lefelé. Használjuk Mia Ply varázslatát a szobron, amitől kapunk egy különös képességet: a villózó kőről elugorva járhatunk a vízen. Háromszor landolhatunk a nedves közegen, a negyedik ugrásnak már szilárd talajon kell végetérnie. Ezt észben tartva haladjunk előre, vigyázva arra, hogy az első láda, amivel találkozunk, az egy Mimic, egy erős lény. Végül eljutunk egy nagy terembe, ahol a középső vízesésen menjünk be – itt ismét rakjunk össze egy csövet, majd ugráljunk tovább a vízen, aztán menjünk felfelé két emeletnyit. Itt addig kell machinálnunk a csöveket, amíg a szobor le nem esik – ekkor menjünk le, és toljuk rá a kapcsolóra.

A következő teremben van pár szobor, tegyük arrébb az egyedül levőt, menjünk le a titkos járatba, hozzunk rendbe egy csövet, majd az ekkor feltáruló titkos szobában vegyük fel a dzsinnt. Menjünk ki a bal oldali ajtón, végig a folyosón, majd lépjünk be a legutolsó vízesésen. A szobrot toljuk arrébb, így egy újabb rejtett járatra lelünk. A szivárványos teremben használjunk egy Ply varázslatot a szobron, majd ugráljunk át a lebegő platformokon (előtte mentsünk!). Megjelenik mindenki Saturos-szal az élen, meg kell küzdenünk vele. A csata nem túl veszélyes, a lényeg az, hogy Mia gyógyítson szorgalmasan, a többiek pedig a dzsinneket és a varázslatokat erőltessék. Ha megvolt, menjünk le a lifttel, és mindenképpen töltsük meg az Empty Bottle-t a forrásból!

KOLIMA FOREST

Imilben pihenjük ki magunkat, majd menjünk vissza a Kolima Forestbe (a Bilibin Cave-en és a barikádon át). Újra csináljunk végig mindent, majd álljunk Tret arca elé és használjuk a Herme's Water nevű tárgyat (ez az üres üveg, amit megtöltöttünk a forrásvízzel). Tret meggyógyul, mi a Retreat segítségével menjünk el innen – irány kelet, át kell kelnünk a Kolima Bridge-en (Bilibinben bemehetünk a kastélyba némi jutalomért, a ládák közül válasszuk a harmadikat vagy a negyediket).



FUSCHIN TEMPLE

A szerzetesek vezetőjén használjuk Ivan Mind Read varázslatát, majd a vízesésnél menjünk be a barlangba. Itt szintén fatörzseket kell lökdösnünk, azokkal kelhetünk át a tavakon és folyókon. Az első láda egy Mimic, később azonban megtalálhatjuk az Arctic Blade-et is, ami ekkortájt a legjobb kard. Két hely fontos még itt: egy ajtó mögött megtaláljuk a Dragon's Eye nevű tárgyat, kicsit előbb pedig egy dzsinnt. Tegyük vissza a sárkány szemét a sötét szobában levő szoborba, majd siessünk ki innen, és jöjjünk vissza egy másik irányból. A láthatatlan hidak árnyékát látjuk, keljünk át ezen és vegyük fel az Orb of Force-ot. Használjuk a Retreat-et, majd beszéljünk a szerzetessel.





A DZSINNEK LELŐHELYE

MARS (TŰZ) DZSINNEK

Forge – A Goma Cave-ben van, ahol egy fickó ácsorog – használjuk a Move varázslatot, hogy elérjük.

Fever – Imilben van egy barlangban. Ahhoz, hogy bejuthassunk, a hóembert balra kell lökni (Move), majd a fagyott folyón csúszkáljunk fel a bejáratig.

Corona – Amikor kilépünk Xianból, menjünk észak felé, át a hídon – a dzsinnel a kis kör alakú szigeten mászkálva akadhatunk össze.

Scorch – Kalayban menjünk fel a kétemeletes ház tetejére, ahonnan át tudunk ugrani a fűre. Menjünk észak felé, lökjük el a szobrot (Move) majd bent zárjuk el a víz útját.

Ember – Tolbiban, délen növesszük meg az indát (Grow) majd fagyasszuk meg (Frost) a tócsát, és végül a fogadó felől ugorjunk át a dzsinnhez.

Flash – Suhalla Desertben, ahol megpillantjuk a nagy rózsaszín tornádót, van egy párkány balra. Itt használjuk a Reveal varázslatot, és ugorjunk át a másik oldalra a dzsinnhez.

Torch – Laliveroban a jobb oldalon menjünk be az egyik házba, és a létrán másszunk fel a tetőre. Menjünk körbe a falon, majd Babi házáról ugorjunk át egy másik házra és másszunk fel az indán a dzsinnhez.

MOGALL FOREST





Elsőre kicsit zavarónak tűnhet az erdő, mert ha rossz irányba haladunk, végtelen mennyiségű időn át ugyanolyan képernyőkre érkezhetünk. A megoldás az, ha a Force-szal meglőjük a fatörzseket, és az abból kiugró állatokat, szörnyeket követjük. Közben persze szükség lesz arra, hogy fatörzseket tologassunk és köveket toljunk be lyukakba, de ez már mindenkinek menni fog (a dzsinnt ne hagyjuk itt). Az erdő végénél egy főellenfél, a Killer Ape fogad minket. A szokásos taktikát alkalmazzuk, azaz először szórjuk meg dzsinnekkel és Summonokkal, majd adjunk neki a varázslatokkal (Mia persze gyógyítson). Ha legyőzzük, megkapjuk a Douse Drop nevű tárgyat.

XIAN ÉS ALTIN



Az erdőtől kövessük az utat, így érhetünk el Xianba. Vegyünk új felszerelést, szerezzük meg a két dzsinnt (az egyik északra van), majd az Alpine Crossing nevű hágón át menjünk át Altinba. Itt a város nagy része víz alatt van, ezt kellene valahogy rendbe hoznunk. Az első szörnyet még könnyű megtalálni, a város nyugati részén van, onnan menekül (ha leverjük, megkapjuk a Frost Jewelt). A második szörny egy szinttel alattunk lesz, viszonylag könnyű megtalálni, a csillébe kell beleülnünk, miután a kapcsolót átállítottuk. Menjünk kicsit visszább: nyugatra állítsunk át egy kapcsolót, és ugorjunk bele a másik csillébe. Itt már a tócsákat is meg kell fagyasztani, hogy tovább tudjunk ugrálni; a következő csille kapcsolóját most is át kell állítani, mielőtt beleülnénk. Itt van a harmadik szörnyeteg, ezzel sem lesz sok gondunk. Most már a fegyverbolt is elérhető a városban, ha mindenünk megvan, akkor irány az egy szinttel lejjebb levő bejárat. Itt keressük meg a táblát, ami a kőomlásra figyelmeztet. Miután majdnem a fejünkre omlott a fél barlang, másszunk le a síneken, ahol a legutolsó szörnnyel kell összecsapnunk. Ha leszedtük őt is, akkor vegyük fel a Lifting Gemet a hullája mögül, keressük meg a dzsinnt, pihenjünk a fogadóban, majd új képességünkkel emeljük fel a sziklát, ami a legalsó bejáratnál állja az utunkat.

LAMA TEMPLE



Beszéljünk a főnökkel, Hamával, aki megtanítja a Reveal varázslatot Ivannak, amit egyből ki is próbálhatunk: a templom keleti részén van egy rejtett láda. Menjünk Hama és Feizhi után az Alpine Crossinghoz és ismét használjuk a Revealt, hogy az így megtalált titkos járaton át tudjunk menni a másik oldalra. Ott a Lift varázslattal emeljük le a követ Hsuról, majd irány vissza a templomba. Itt egy hosszú beszélgetés következik, aminek végeztével induljunk el délnyugat felé.

A DZSINNEK LELŐHELYE

JUPITER (SZÉL) DZSINNEK

Gust – Bilibinben északkeleten másszunk fel a falra, menjünk körbe, és tüntessük el a leveleket (Whirlwind). A barlangban húzzuk arrébb a szobrot.

Breeze – A Tret Tree legfelső ágán van.

Zephyr – A Fuschin templomban van.

Smog – A Lamakan Desertben, a második képernyőn van, északon, ahol a kövek kört formáznak (Reveal).

Kite – Mikor visszamegyünk Vale-ba, emeljük fel a sziklát Kraden házánál (Lift), és menjünk be a barlangba. Itt megtalálhatjuk a Halt varázslatot hordozó tárgyat, amivel le kell állítanunk a rohangászó dzsinnt.

Squall – Az Altmiller Cave-ben van. Miután megtaláltuk a láthatatlan embert, menjünk jobb felé, ahol néhány tócsát kell megfagyasztanunk, illetve oszlopot a helyére állítanunk, hogy elérjük.

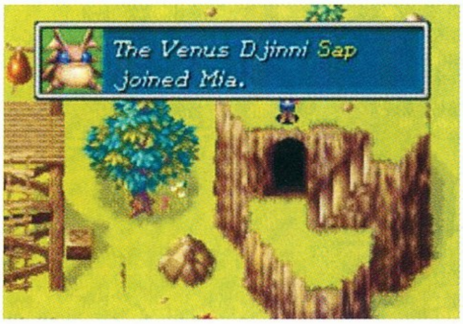
Luff – A Babi Lighthouse-nál menjünk balra, és a szobor mellett le a létrán. Mozgassuk (Move) arrébb az oszlopot, majd menjünk le a jobb oldali szobornál is (Move). Tegyük arrébb a másik oszlopot is, ugorjunk át, növesszük meg az indát, menjünk be az ajtón és ugorjunk le a csúszkán.

LAMAKAN DESERT



A sivatagban a meleg okoz problémát, egy kis hőmérő jelzi, hogy a karakterek mikor kezdenek el sérülni. Ezt úgy tudjuk elkerülni, hogy megkeressük az oázisokat, vagyis a körbe rakott köveknél használjuk a Reveal varázslatot és pancsizzunk egyet a tóban. Néha persze csak egy szörnyet találunk, esetleg egy kincsesládát – de azt se feledjük, hogy egy dzsinn is van itt valahol. Nemsokára egy zsákutcához érünk, de a Revealt használva egy rejtett barlangra lelünk. Ezen átérve újabb zsákutca fogad minket, persze a megoldás is ugyanaz: Reveal – ezúttal azonban egy Manticore fogad minket. Ez az ellenfél elég durva, de az eddigi taktikát ismételgetve semmi gondunk nem lehet (a mérgezést Mia tudja meggyógyítani). Miután átkeltünk a rejtett járaton, menjünk észak felé, hogy begyűjtsünk egy dzsinnt. Ha megvolt, akkor irány Kalay városa, ami nyugatra található.

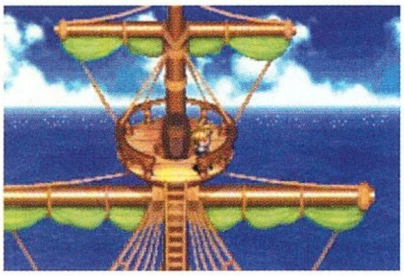
KALAY, VAULT ÉS VALE



Kezdjünk a fogadóban, újítsuk fel felszerelésünket, majd menjünk be Hammet kastélyába északon. Itt kiderül, hogy Lupnában elrabolták őt, nekünk kell kimenteni őt a fogságából. A fogadóban beszéljünk a turistákkal, vegyük fel a dzsinnt és végül hagyjuk el a várost észak felé. Menjünk át a hídon, és keressük fel ismét Vaultot. Itt egyetlen dolgunk lehet: vegyük fel az eddig elérhetetlen dzsinnt. Hasonló célokból vegyük az irányt szülőfalunk felé, itt Kraden házánál szerezhetjük meg a Halt Gemet és ezzel azonnal egy új dzsinnt is.

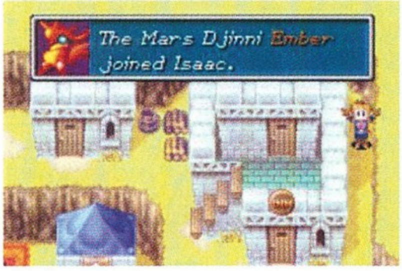
KALAY DOCKS

A dokkok délre vannak Kalaytól, vegyük meg a jegyünket, ami 800 pénzbe fog kerülni. Hallgassuk ki a matrózokat, majd amikor az egyik eloson, kövessük. Az árbockosárból szedjük ki az Anchor Charm nevű tárgyat, és adjuk oda a kétségbeesett kapitánynak. Miután elindult a hajó, három hullámban támadnak ránk szörnyek – le kell őket győzni, és ki kell választani két utast, akik átveszik az elhullott matrózok helyét. A harmadik kör után jön a Kraken, aki tényleg elég durva, kétszer támad körönként. A taktikában semmi változás, idézések-varázslatok-gyógyítás – ezt kell ismételgetnünk, amíg el nem hullik.



TOLBI

A központi kútba bedobálhatjuk Lucky Medaljainkat, ezekért tápos tárgyakat kapunk. Mentsünk előtte állást, és ha nem kapunk egy Assasin Blade-et sem, akkor töltsük vissza – ez az egyik legtáposabb cucc a játékban. Vegyünk páncélokat, fegyvereket, és ha akarjuk, akkor Game Ticketeinket játsszuk el abban a sátorban, amin egy dobókocka van. Ne feledkezzünk meg a dzsinnről sem, ha megtaláltuk, akkor menjünk észak felé a hegyekbe.



COLOSSO



Isaacnak felajánlják, hogy induljon egy bajnokságon, a helyi arénaviadalon. Persze egyezzünk bele, és osszuk el karaktereinket a szurkolók között. Összesen három futam lesz, mindegyik több helyszínnel, a többi karakter a futam előtt tud segíteni Isaacnak egy varázslattal.

1. futam: az első helyszínen Garet legyen, a harmadikon pedig valaki, aki tudja a Growth-ot.

2. futam: az első helyszínen Garet legyen, a harmadikon Mia, az ötödiken pedig Ivan a Force Orbbal felszerelve.

3. futam: az első helyszínen Mia legyen, a másodikon Garet, az ötödiken pedig Ivan a Force Orbbal felszerelve.



Amint elkezdődik a verseny, varázsoljunk mindenkivel, hogy Isaacnak könnyű dolga legyen (Move, Growth, Frost vagy Force kell), aztán kezdjünk meg száguldani jobbfelé. A ládákkal ne törődjünk, hanem siessünk – aki előbb ér középre, az kapja a jobb tárgyat, tehát előnye lesz ellenfelével szemben. Ha megvertük a harmadikat, Navampot is, akkor kapunk egy Lure Capot, ami a random csaták sűrűségét növeli meg. Mindenképpen menjünk le Babi szobájába és vegyük el az asztaláról a Cloak Ballt, enélkül nem mehetünk tovább.

LUPNA

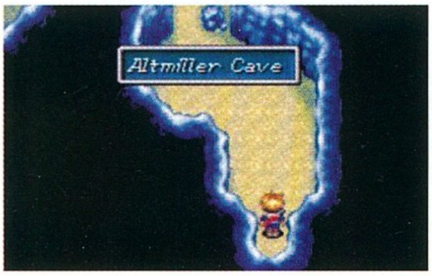


Az út Lupnáig igen hosszú, először át kell hámozni magunkat a Gondowan Cave-en (Lift és Move kell hozzá), majd Kalay és Vaultmellett elhaladva menjünk észak felé, amíg meg nem találjuk a várost. A kapun nem tudunk bemenni, a mellette levő barlangon át kell beosonnunk (Frost kell hozzá). Bent a Reveal-Frost-Reveal kombinációval körbemehetünk a városban és a kis csillogást megtapizva egy titkos szobát találhatunk.

Az erődbe nem tudunk bemenni, az egyetlen megoldás, ha láthatatlanná válunk (Cloak Ball!), és így osonunk el az őrök mellett. Bent általában sötét van, mindig használjuk a Cloak varázslatot, és vigyázzunk, hogy ne kerüljünk bele az őrök lámpájának sugarába (a világos szobákban leverhetjük az őröket). Osonjunk egyre lejjebb, és amikor elérünk a rácshoz, a Catch képességgel csórjuk el a kulcsot. Ezzel felszerelkezve a rácsok már nem állhatják utunkat, csak néhány ajtó (Reveal-lel keressük meg a kapcsolóikat), növény (Whirlwind) és egy láda, amit jó hosszan kell tolnunk. Végül megtalálhatjuk Hammetet, de Dodonpa megpróbál megállítani minket, megidéz egy szörnyet. A Toadonpa nem túl veszélyes, könnyedén le fogjuk győzni. Ha lenyomtuk, varázsoljunk egy Retreat-et, majd menjünk ki a városból a barlangon át. Mondjunk nemet az itt talált Bunzának és menjünk vissza a dzsinnért az erődbe.

ALTMILLER CAVE

A barlangban egyre sötétebb lesz – ha nagyon nem látunk semmit, akkor használjuk a Revealt. Hamar felvehetünk egy dzsinnt, nyugatra meg egy egyelőre láthatatlan embert találunk, akinek egy Draught nevű dologra fáj a foga. Ezt pár teremmel arrébb találhatjuk meg, ahol ott kő van a földön. Tapizzuk meg a bal oldalon levőt, majd a jobb oldalit, majd a következő sorrendben újra őket: kék, zöld, fehér, sárga és piros (a Reveal használatával nézhetjük meg a színüket). Feltárul egy titkos ajtó, ami mögött a keresett tárgy lapul. Ezt vigyük vissza a fickóhoz, majd menjünk vissza vele Tolbiba.





A DZSINNEK LELŐHELYE

MERCURY (VÍZ) DZSINNEK

Fizz – Amikor Mia csatlakozik, már nála van.
Sleet – A Mercury Lighthouse-ban abban a szobában van, ahol hat vízesés van egymás mellett. Menjünk be a negyediken egy kis terembe.

Mist – Xianban egy asszony vizet hord – amikor beszélünk vele, akkor kilöttyinti. Tegyük ezt úgy, hogy a tócsát megfagyasztva (Frost) pont át tudjunk ugrani a dzsinnhez

Spritz – Miután Altinban legyőztük mind a három szörnyet, menjünk le a legalsó járatba, ott pedig menjünk jobbra.

Hail – Tolbiból induljunk el nyugatra, menjünk át a függőleges hídon, majd tartsunk északnyugatnak. Itt találunk még egy hidat, amin szintén keljünk át – itt kell rohangálni, amíg nem jön a dzsinn.

Dew – Suhalla Gate-ben, ahol rengeteg csúszkán mehetünk le, csússzunk le a negyediken, és a dzsinn mellé érkezünk.

Tonic – Miután legyőztük Toadonpát Lunpában, menjünk vissza Donpa szobájába, ahol ő az ágyon fekszik, a felesége meg eltorlaszolja az utat. Beszéljünk Donpával, mire az asszony arrébb megy.

SUHALLA



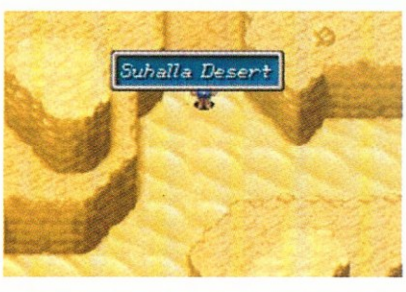
Menjünk vissza Kalayba, pihenjük ki magunkat és a kastélyban beszéljünk Hammettel és „kedves" nejével. Lemehetünk a Kalay Tunnelbe is, ahol néhány gyengébb tárgyat találhatunk. A Gondowan Cave-en és Tolbin át jussunk el a sivatagi városig (közben csatlakozik hozzánk Iodem, de harcban nem jut szerephez). Itt derítsük fel a házakat, beszéljünk a két sérült katonával, majd menjünk délre a sivatagba.



SUHALLA DESERT

Itt a problémát nem a hőség, hanem a tornádók jelentik – amint felkapnak minket, lőjünk el egy Douse varázslatot, és akkor megküzdhetünk a forgószél alján lapuló (?) hüllővel. Derítsük fel az egész területet, majd két képernyővel később, ahol jobbra egy rózsaszín tornádó van, vegyük fel a dzsinnt. Az említett tornádóba ne lépjünk be, a Crossbones Islands-re vinne minket, de a Carry varázslat hiányában nem tudnánk ott sok mindent kezdeni (a Venus világítótoronyból esetleg jöjjünk vissza). Mikor tovább megyünk, egy hatalmas széltölcsér kezd el minket üldözni, ezt a szokásos módon kezeljük – ekkor egy jóval nagyobb szörnyet kell levernünk. Ha kész vagyunk, menjünk kelet felé.





VENUS LIGHTHOUSE

A sivatagtól keletre találjuk meg a Suhalla Gate nevű helyet, ahol az egyetlen fontos dolog a dzsinn, ami a harmadik képernyőn található. Menjünk északkelet felé, itt találhatjuk meg a keresett világítótornyot. Menjünk egészen addig a teremig, ahol egy fa-jel van a padlón, itt használjuk a Revealt és menjünk be az így megtalált ajtón – itt van a Carry Stone. Keressük meg azt a helyet, ahol elektromos kerítés zárja el az utat (a Carry-t közben használnunk kell) és használjuk itt a Revealt, hogy egy titkos járatra leljünk. Az itt talált szobrot érintsük meg, majd távozzunk – Retreat – a toronyból.



BABI LIGHTHOUSE



Menjünk észak felé az úton, majd Laliveron át (vegyünk fegyvereket és páncélokat, szedjük fel a dzsinnt és nyissunk ki néhány ládát) menjünk a romos világítótoronyba. Itt keressük meg a dzsinnt, majd abban a teremben, ahol három csúszda is van, az északin menjünk le. Lent az ajtót a Reveal képességgel nyissuk ki – itt rengeteg oszlopot kell tologatnunk, egymás után több teremben is. Ahol tologatni nem lehet, ott a Carry varázslattal machináljunk. Kis köveken ugrálhatunk dél felé (ha kétszer érintettük meg a szobrot, akkor nyugatra pattoghatunk), és hirtelen a másik toronyban kötünk ki.

VENUS LIGHTHOUSE



Vizet tartalmazó köveket kell tologatnunk, ahonnan hiányzik a lé, oda a Douse varázslattal teremthetünk. Egy későbbi szobában öt szobrot találunk, az alsót toljuk középre, a többit pedig az átellenes oldalra (például a jobb alsót a bal felső helyre). Megnyílik az ajtó, és egy új típusú fejtörővel találjuk magunkat szembe: a szoborból kiinduló elektromosságot kell az ajtóig elvezetnünk, úgy, hogy a hiányzó padlódarabokat a helyükre toljuk. Összesen három ilyen szobával lesz dolgunk, de közben felvehetjük Isaac legjobb fegyverét, a Gaia Blade-et is, abból a szobából, ahol a homok igen gyorsan folyik körbe-körbe.



A toronyban át kell állítani pár szobrot, hogy a homok más árokba folyjon, a cél az, hogy az egyik teremben mind a három vájat megteljen. Ha ez megtörtént, akkor itt kelhetünk át a jobb felső sarokban levő ajtón. A legfelső szobában, ahol egy Psy Crystal van középen, mentsünk, majd liftezzünk fel a tetőre. Itt találjuk Saturosékat, és egy rendkívül hosszú beszélgetés után végre leszámolhatunk velük. A taktika itt is ugyanaz, mint előbbiekben, azzal kiegészítve, hogy itt valószínűleg szükség lesz feltámasztásokra – volt olyan pillanat, hogy csak egy karakterem volt életben! Lőjünk el mindent, és Ivan próbálkozzon a Bind varázslattal két ellenfelünk ellen. Miután lenyomtuk őket – és beszélgettünk egy „jót" – ellenfeleink feltámadnak, és Fusion Dragonként térnek vissza. Ez a csata nehezebb lesz, mert a sárkány körönként kétszer támad, és akár 200 felett is sebezhet minden karakteren (mármint egy támadással...). Idézzünk sok dzsinnt, és Mia szórja a Wish Welleket – így már nem lehet sok gond.

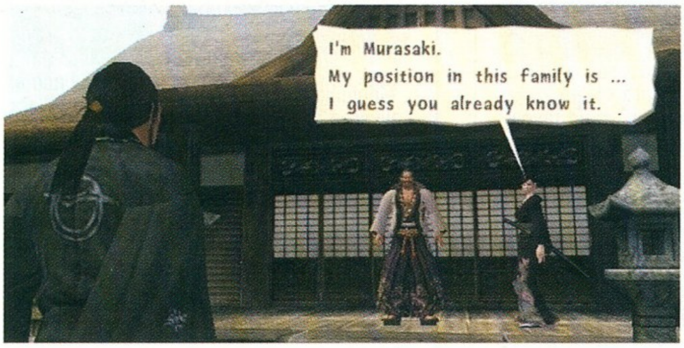
Ha a sárkány végül felfordult, akkor már csak az epilógus van hátra – megkapjuk a Black Orb nevű tárgyat, majd a lemuriai hajót megkeresve használjuk azt. Ezután a készítők névsorát nézhetjük végig, illetve egy kis jelentet Felix, Sheba és Alex főszereplésével. Ahogy a játék is mondja: To be continued, azaz folytatása következik... (mindenképpen mentsük el a végső állást – Clear Data –, mert átvihetjük tárgyainkat a következő részbe).

WAY OF THE SAMURAI

TIPPEK

A BEFEJEZÉSEK

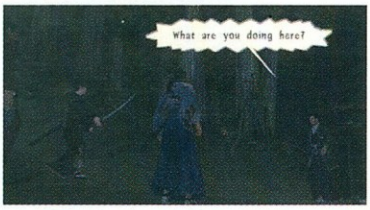
BEFEJEZÉS #1

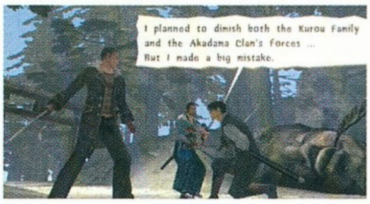


A legtökéletesebb befejezéshez mind a Kurou családdal, mind az Akadama klánnal jóban kell lennünk (az nem baj, ha a teaház lakóival durván bánunk), s mindenkinek életben kell maradnia.

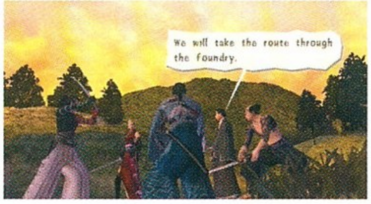


Az első nap reggelén csatlakozzunk a Kurou családhoz, vagyis a birtokon meglátogatva a családfőt, vívjunk meg Shiretokoval, majd a vendéglőnél ismét a családhoz maradjunk hűségesek. Délután az Akadama klánnak ajánljuk fel a szolgálatunkat, s megbeszélés utáni összetűzésnél Kitchonak segítsünk. Győzzük le Karibét, de mielőtt még megölnénk, kegyelmezzünk meg neki. Este legyünk ott Madam Murasaki és a rendőrfőnök titkos találkozójánál a szentélynél, s avatkozzunk közbe. Annak ellenére, hogy ki akarják nyírni hősünket, a váratlanul megjelenő Shiretoko előtt falazzunk nekik, s amikor Shiretoko távozna, kérjük, hogy bocsásson meg az asszonyságnak.





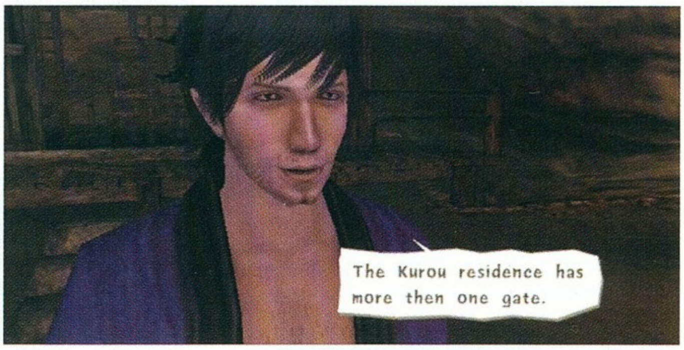
A második nap reggelén az Akadama klán kastélyában találkoznunk kell Kitchoval, akit így elkísérhetünk a szentélybe, ahol kiderül: Hyuga egy kém. Miután az árulót legyőztük, rohanjunk vissza a hírrel a kastélyba, és küzdjük végig a napot. A legvégén Tamagawával a szentélynél vívhatunk meg. A parancsnok megpróbál átállítani minket, de ha még be sem mutatkozunk neki, akkor azonnal a fegyvereké lesz a végszó. A két család egyesítésével a kormány nem kerekedik felül, így nemcsak Tamagawa felett aratunk győzelmet (mint a többi befejezésnél), hanem megvédjük a Rokkotsu hágót.



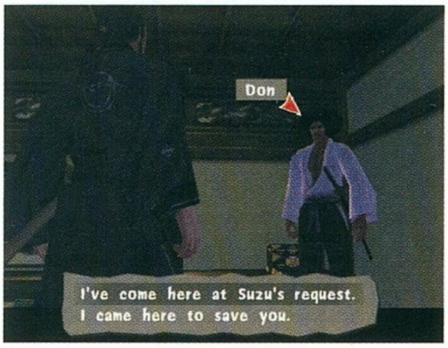


Mellesleg ez az egyetlen befejezés, ahol van egy kis időnk arra, hogy a megölt Tamagawa kardját felvegyük! (Ezért nem árt egy üres helyet bebiztosítani neki.)

BEFEJEZÉS #2



Ehhez a befejezéshez a vendéglősök párját kell fognunk, ugyanakkor a végkifejletnél szükségünk lesz Tsubohachi segítségére. Az első nap reggelén tehát szabadítsuk ki Suzut, és védjük meg a teaházat is. Délután mindegy, mit csinálunk, viszont elsétálhatunk a szentély felé, ahol a vándorló Toyokoval ismerkedhetünk meg. Ha kiállunk vele egy párbajra, és sikerül legyőznünk, elmondja, hogy a Kurou rezidenciára a hátsó kapun át könnyen be lehet surranni. (Csakis e beszélgetés után lesz nyitva a kapu.) Este Suzutól arról értesülünk, hogy Don-sant valószínűleg elfogták: vállalkozzunk tehát a kiszabadítására. A rezidencia megközelítésénél válik hasznunkra a hátsó ajtó. A birtokról lehetőleg élve hozzuk ki Dona Donát, akinek az az ötlete támadt, hogy lenyúlja a Kurou család széfjét. A főkapu előtt Tsubohachi vár ránk, akivel muszáj megküzdeni, viszont amikor kifáradt, és Dona Dona szól az érdekében, mindenképpen hagyjuk életben, s egyszerűen csak haladjunk tovább. Az Ipponmatsu tisztás közepén Tesshin sétálgat: őt kerüljünk el, s egyenesen a vendéglőhöz siessünk.



A második nap reggelén Dojimával kell találkoznunk, aki a vendéglő előtt várakozik. Hallgassuk meg, mit akar, majd segítsünk neki leleplezni Hyugát. Ezek után vállvetve harcoljunk vele és Dona Donával a kormány ellen, ugyanis a katonák elfogták Suzut és a Kurou rezidencián hamarosan végeznek vele. A birtokon ne siessünk azonnal fel a házhoz, hanem menjünk hátra, ahol Tsubohachi fekszik. Leszédült a magasból, de csak elájult. Vele egy kiváló harcost nyerünk, akivel együtt jóval könnyebb végezni Tamagawa legjobb katonáival.



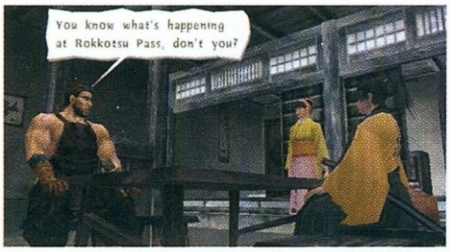


A BEFEJEZÉSEK

BEFEJEZÉS #3



Ennél a befejezésnél szintén a teaház lakóit kell elsődlegesen pártfogolnunk – noha először akár csatlakozhatunk a Kurou famíliához, majd miután a szentélynél beállunk Shiretoko fogdmegjei közé, átállhatunk azzal, hogy nem romboljuk szét a vendéglőt, sőt megvédjük Suzuékat. Délután és este azt csinálunk, amit akarunk: ellophatjuk a széfet vagy sem, teljesen mindegy. A lényeg az, hogy a második nap reggelén találkozzunk a kováccsal, és Hyuga leleplezése után egyedül szabadítsuk ki Suzut a kormánykatonák kezei közül. Magyarul ez tulajdonképpen ugyanaz a befejezés, mint a második, azzal a különbséggel, hogy Tsubohachi vagy Dona Dona (vagy mindkettő) meghal.



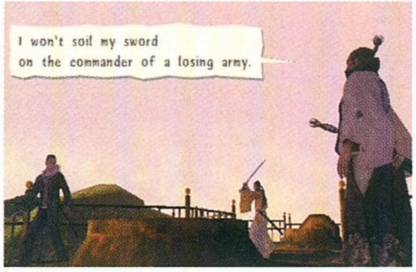


BEFEJEZÉS #4



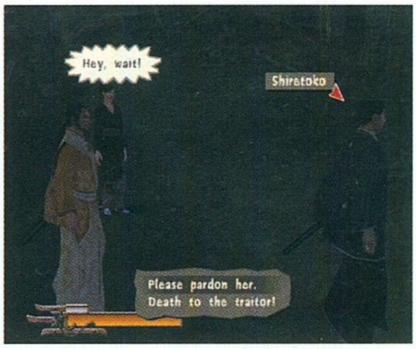






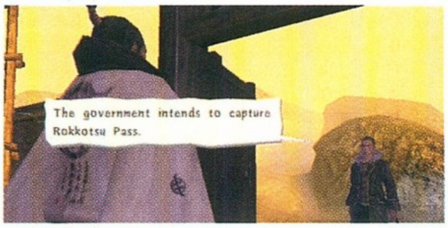
A negyedik befejezést akkor kapjuk, ha hűséggel szolgáljuk a Kurou családot. Miután reggel a birtokon Shiretoko legyőzésével bevesznek minket, újdonsült „kisfőnökünkkel" elmehetünk zargatni a teaház lakóit, délután pedig – szintén Shiretokot felkeresve – megvédhetjük a család legifjabb tagját. Kintarot természetesen Kitchoék akarják elrabolni. Amennyiben nem csak egyszerűen elfutunk a csecsemővel, hanem a kardunkkal védjük meg, több fizetést kapunk. Este azzal tehetünk szívességet a családnak, ha az első befejezésnél ismertetett módon megmentjük Madam Murasaki becsületét – és életét.

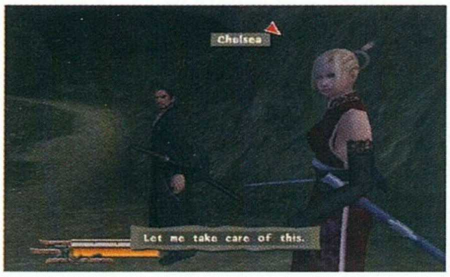
A második nap reggelén a gyártelepen csatlakozhatunk Tesshin csapatához, s miután visszavertük az Akadama harcosokat az állomásnál, a kohó tetején meg kell küzdenünk Kitchoval. Az Akadama klán legyőzését követően megkezdődnek a tárgyalások a kormánnyal, de mivel Tamagawa egy hitszegő gazember, végül vele is le kell számolni.



BEFEJEZÉS #5

Ennél a befejezésnél végig az Akadama klán pártján kell harcolnunk. Minthogy az első nap reggelén még nincs a kastélyban Kitcho, foglaljuk el magunkat Suzuékkal, és csak este nézzünk el az Acadama főhadiszállásra a csatlakozás miatt. A megbeszélés utáni nézeteltérésnél mindegy, hogy sikerül-e megmentenünk Karibe életét vagy sem, s az sem fontos, hogy az estét Madam Murasaki





kihallgatásával, Dona Dona kiszabadításával, vagy Chelsea kis magánakciójával töltjük-e el.

A második nap viszont rögtön az Akadama kastélyba kell mennünk, ahonnan együtt mehetünk Kitchoval a szentélyhez, ahol leleplezódik Hyuga árulása. Míg nekünk a hírrel a kastélyba kell visszarohanni, addig Kitcho az apját értesíti a dologról, azonban elkésik vele. A napot ezek után hiába harcoljuk végig, s hiába öljük meg Tamagawát, a kormány végül eléri, amit akart.

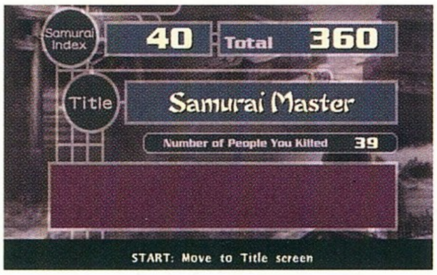
BEFEJEZÉS #6

A hatodik befejezés tulajdonképpen majdnem ugyanaz, mint az első, azzal a sarkalatos különbéggel, hogy a legvégén becstelenné válunk. Magyarul amikor Tamagawa felajánl nekünk egy zsíros állást a kormánynál, elfogadjuk az ajánlatát.



MINŐSÍTÉSEK

A kaland végén egy kisebb bizonyítványt is kapunk, ami aszerint alakul, mennyire voltunk becsületesek, s mennyire voltunk lojálisak a választott családhoz. Az egyes rangokhoz a következő határértékek szükségesek:



Samurai King
- Samurai index: 60 (easy), 120 (normal)

Ultimate Samurai
- Samurai index: 50 (easy), 100 (normal)

Samurai Master
- Samurai index: 40 (easy), 80 (normal)

Rumored Samurai
- Samurai index: 40 (easy), 70 (normal)

Samurai Apprentice
- Samurai index: 30 (easy), 60 (normal)

Ordinary
- Samurai index: 30 (easy), 50 (normal)

Inexperienced
- Samurai index: 20 (easy), 40 (normal)

Punk
- Samurai index: 10 (easy), 20 (normal)

Delinquent
- Samurai index: 10 (easy), 20 (normal)

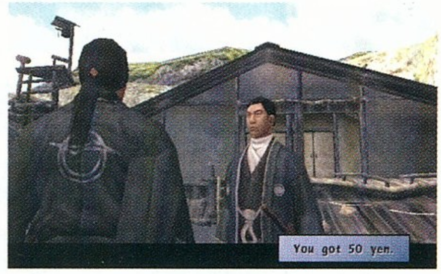
Heretic
- Samurai index: 10 (easy), 10 (normal)

KÜLÖNLEGES MINŐSÍTÉSEK:

Rich Samurai
- Samurai index: 100 (easy), 250 (normal)
Extra követelmény:
Legalább 250 Yen körüli összeget spóroljunk össze.



Azon kívül, hogy az ellenfelektől is elszedhetünk egy-egy bankót, az első nap reggelén Shiretoko legyőzéséért akár 50 Yent is bezsebelhetünk, ha nem sikerül megsebeznie emberünket. Ugyanekkora összeggel gyarapodhatunk, ha „becsületesen" részt veszünk a vendéglő feldúlásában. Kintaro pesztrálásáért is ennyi járhat (már ha szembe is szállunk a gyerekrablókkal) – ha csak elfutunk a babával, akkor egy húszas üti a markunkat. Este szerezhetjük a legnagyobb összeget: 120 Yent rabolhatunk a Kurou rezidenciáról, ha elvállaljuk Dona Dona kiszabadítását, majd megöljük a szerencsétlent, s megtartjuk magunknak az általa kinézett széfet. Végül a második nap reggelén 3 Yent kapunk, ha a gyártelepnél végighallgatjuk az őr történetét a kohóról.



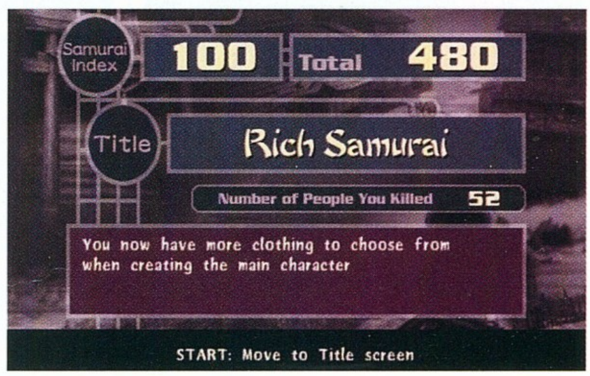
Random Slasher
- Samurai index: 100 (easy), 250 (normal)
Extra követelmény: öljünk meg legalább 180 embert.
Amennyiben úgy alakítjuk a dolgokat, bizonyos helyeken (a kohónál vagy a Kurou birtoknál) örökké jönnek az őrök, s így lekaszabolhatjuk szükséges mennyiséget.

Beast King
- Samurai index: 50 (easy), 100 (normal)
Követelmény: viselkedjünk teljesen amorálisan. Támadjunk rá minden ártatlanra, sőt netán a jótevőinkre is.

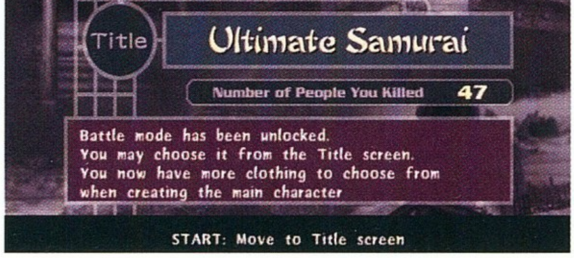


AZ ÖSSZESÍTETT EREDMÉNYÉRT JÁRÓ JUTALMAK

A szükséges pontszámok és az értük járó dolgok:
20 – Második lecke a Tutorial módban
50 – VS mód
80 – Új ruha
120 – Harmadik lecke a Tutorial módban
160 – Hyuga Hayato a VS módban
200 – Inokashira Mokichi a VS módban
240 – Shiretoko Soichiro a VS módban
280 – Új helyszín a VS módban
320 – Gyalogos katona a VŚ módban
380 – Toyoko Ensen a VS módban
440 – Ninja a VS módban



500 – Új választható karakter (egy nő és hozzá ruha)
560 – Kurou Tesshin és Kitcho a VS módban
640 – Kormányzati katonatiszt a VS módban (A)
740 – Kormányzati katonatiszt a VS módban (B)
820 – Új ruha
900 – Tamagawa Josui a VS módban
980 – Chelsea a VS módban
1060 – Új helyszín a VS módban
1140 – Új ruha
1220 – Kurikichi a VS módban
1300 – Suzu a VS módban
1500 – Új választható karakter
1700 – Új helyszín a VS módban



MENTŐÖV

TOMB RAIDER CHRONICLES (PSX)

Tisztelt Playtime Szerkesztősége!
Meg vagyok elégedve az újsággal, ha tehetem, megveszem. Azért írok Önöknek, mert a Tomb Raider 5 Chronicles című PlayStationos játékban elakadtam. Ott a gond, amikor Lara Croft a tengeralattjárón a konyhába érkezik, ahol egy szakács elkezdi üldözni késsel a kezében, de Laránák nincs fegyvere. A kérdésem az lenne, miként lehet ártalmatlanítani azt a fránya szakácsot, miután a szellőző csatornából a konyhában lyukadunk ki? Kíváncsi vagyok még arra, hogy Lara tud-e verekedni, vagy csak a bejátszott filmeken képes erre? Meg arra, hogy Rómában az első pályán hol van az aranyrózsa. Kettőt sikerült megtalálni: egyet a kapu mögött, amit egy kutya őriz, egy másikat pedig a szekrény mögött, amit tolni kell. De hol van a harmadik? Ha meghalok, a játékot elölről kell kezdenem, mivel a memóriakártyára a gép csak félig tölti le az adatokat. Úgy tudom, hogy a játékhoz vannak kódok. Ha tehetik, küldenének belőle? Előre is köszönöm. Kérem, minél előbb próbáljanak válaszolni a levelemre, mert nagyon furdalja az oldalamat a kíváncsiság.
Üdvözlettel: Ria (Ács Mária), Nagykálló



Mint ahogy a 2001/01-es számunkhoz mellékelt kiskönyvben megírtuk: a szakács háta mögé kell lopózni, s ott elő kell venni a pajszert. A játék tesztjénél arról is szó volt, hogy az ilyen lopakodós/verekedős megmozdulások csak bizonyos ellenfelek ellen vethetők be – ilyen a szakács, meg jóval később néhány őr. Alapvetően azonban nem lehet verekedni. Rómában a harmadik aranyrózsa annál a szoborfejnél van, amelyiknek az eléréséhez harangozni kellett, s ahol először denevérek voltak. Azonban csak akkor található ott, amikor a kőmadarakat már galambokká változtattuk.

A játékhoz összesen három kódot közöltünk le már korábban:

- Az összes fegyver, örök lőszer és elsősegélycsomag:

A játék során hozzuk be a tárgylistát a Selectttel, majd álljunk rá a Timex órára, tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt, és nyomjunk egy Felt. (Ugyanezt esetleg megpróbálhatjuk a Small Medkitre állva.)

- Az összes tárgy:

A játék során hozzuk be a tárgylistát a Selectttel, majd álljunk rá a Timex órára, tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt, és nyomjuk Lefelé a D-padot. (Ugyanezt esetleg megpróbálhatjuk a Large Medkitre állva.)

- Special Features opció:

Hozzuk elő a tárgylistánkat, ott menjünk rá a Timex órára, és tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2+Le+Kör kombinációt, majd nyomjunk egy Háromszöget. Ezután lépjünk ki először a listából, majd magából a játékból is, mire a főmenüben megtaláljuk a Special Features opciót, amit amúgy csak a titkos helyek felkutatásáért kapnánk meg.

JAK AND DAXTER (PS2)

Szevasz Zoli!
Lenne egy kérésem/kérdésem a Jak and Daxterral kapcsolatban! Nos a helyzet az hogy a játékban az összes energia-cellát megszereztem, ki is van írva: 100/100 Power Cell. DE! Ennek ellenére a játék még így is csak 98%-os, valamint a Volcanic Crater nevű faluban az utolsó előtti energia cellát nem bírom megszerezni! Ugyanis amikor a 3. vonatról leugrok, felnézek az ott lévő sziklára és egy megerősített dobozt (strong box) -t látok. De az a szikla, amin van, szemmel látható, hogy csak egy díszlet!! Fel se lehet rá mászni! Akkor meg hogy az ördögbe szerezzem meg az energia cellát, vagy ha egyáltalán abban a dobozban van a cella!? Ezt a problémát egyszerűen nem bírom megérteni. Legyőztem Gol and Maiat , és az összes power cellt (na persze ez a kivétel) és még így is csak 98%!! Ez valami programhiba??? Légyszi segíts(etek)!
Crash Bandicoot



Ha jól értettem, akkor a Spider Cave bejáratánál lévő ládával van problémád. Nos ezt valóban nem lehet szétcsapni, ugyanis szét kell lőni. A Spider Cave-en belül, ahogy bemész, pont a bejárat felett fedezhetsz fel egy Sárga Eco forrást. Oda kell felugrálni, majd feltöltődve leesni, és nagyon sietni a kijárathoz. Érdemes előtte begyakorolni az átugrálást az apró platformokon, illetve hogy honnan lehet a leghamarabb (a legtávolabbról) már becélozni a ládát, mert nagyon ki van számítva az idő. Nekem is vagy az ötödik próbálkozásra sikerült csak.

ALONE IN THE DARK 4 (PSX)

Kedves Playtime!
Nekem is szükségem lenne egy mentőövre. Az Alone in the Dark 4-ben vagyok, mégpedig azon belül az erődben, és ott is a műhelyben Aline-nal. Van három valami új műszerem, de nem tudom, hogy azokat összeilleszteni kell, vagy még kell-e valami hozzájuk. És ha ezekkel valamit csináltunk, utána mi van.
Molnár Mihály, Madocsa



A műhely asztaláról felvehető három műszer az udvaron lévő „perforátor" ágyú darabjai, mely ágyúról egy fémszerkezetet lehet leszerelni. Az alkatrészeket össze tudjuk illeszteni (Orange Accelerator + Butt + Barrel), aminek az eredménye az ún. pulsar. Ezután a műhely furcsa gépébe be kell helyezni az öntőformát (a várudvarban található) és a bugát (ezt a műhely kulcsával együtt lehet felvenni), és így egy fegyvercsövet kell készíteni, amit a leszerelt fémtárgyra lehet ráilleszteni, feltéve, ha arról már le lett véve a fél gyűrű. Végül az így nyert cuccot össze kell szerelni a pulsarral, minekután már csak az Abkanis kő szükséges a perforátorhoz, amit a kiegészített gyűrűbe kell befoglalni, s úgy „üzembe helyezni". A dologhoz hozzá tartozik, hogy a másik félgyűrű a planetáriumban található, ahova azonban csak jóval a most említett események után érkezünk, és az Abkanis kő megszerzése is egy hosszas procedúra. A teljes Alone in the Dark 4 leírást viszont most nem áll szándékunkban itt a Mentőöv rovatunkban leközölni, hiszen már megtettük a 2001/júliusi számunkban – ajánljuk tehát minden érdeklődő figyelmébe.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PS2)

Sziasztok Tisztelt Szerkesztőség!
Bocsánat, hogy megzavarom a júliusi Playtime! lelkes szerkesztését, ami gondolom, minden időtöket leköti, és még a VB-t se tudjátok nézni. Segítsetek! Na nem a VB-t nézni, az mén nélkületek is. Jobb híján, hiszen elakadtam a Baldur's Gate: DAban. Sajnos már az elején elvéreztem: lementem a kriptába, legyaktam mindenkit, végeztem a fénylő gömbbel, de utána már nem tudok mit csinálni. Abel Xavier, Orosháza



A fénylő gömb, amit legyőztél az Orb of the Undead volt, ami folyamatosan termelte az élőhalottakat. Miután kivégezted, kutasd át az abban a szobában levő holttestet, majd beszélj újra Fayeddel. Ezután menj fel a fogadóba, és beszélj mindenkivel, különös tekintettel Alythra, Ethonra és Jherekre (ebben a sorrendben). Utóbbi felajánlja, hogy csatlakozz a Harpers nevű titkos társasághoz, amit mindenképpen fogadj el! Csak ezután mehetsz tovább, mert ő árulja el, hogy a csatornák (Sewers) első szintjén van egy titkos ajtó, amit azzal a kulccsal nyithatsz ki, aminek ekkor már nálad kell lennie (Keissen holttestén volt). Innen már nem lehet gondod!

THE FIFTH ELEMENT (PSX)

Hali Playtime!
Nem tom, hogy van-e ott a szerkesztőségben egy csákó, aki tudna nekem segíteni, de bízom benne. Szóval arról van szó, hogy elakadtam a játékban. Az Ötödik Elemről van szó. A 6. pályán járok Korbennel (Bruce Willis) és addig jutottam el, hogy van egy terem, a túlsó oldalán 8+2 piros kapcsoló, meg egy ajtó, ami ha elé lépek, becsukódik. Nem tudom, hogy hogyan lehet továbbjutni. A kapcsolókkal kell variálni valamit? Az ajtót hogy lehet kinyitni? Az ajtó mögött egy fegyver jelenik meg egy gombnyomásra, meg kinyílik egy ajtó, mögötte egy teleporttal. Hogy lehet oda eljutni? Help me! ha tudtok, köszi. Nyuszi a fületekre!
Patay Roland, Szolnok



Ha jól sejtem, azon akadtál el a Fifth Elementben, hogy a rózsaszín szobában nem figyelted meg azon a konzolon a fényeket, amelyiknél pedig egy kis bejátszás is látható a kérdéses ajtóról. A fények ugyanis az ajtóhoz szükséges kombinációt mutatják. (Ha abból indulunk ki, hogy az ajtóval szemben állsz, akkor először balra a legszélső gombot kell lenyomni, majd a másik oldalon az ajtóhoz legközelebbiek következnek, és végül a főhős mögött lévő.)

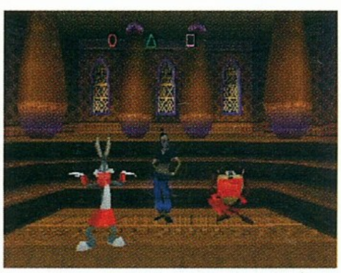
Talán hasznosítható az alábbi kód is:

A főmenünél üssük be: L1, L2, R2, R1, Select, Start – ezzel új játékot indítva megkapjuk a pályaválasztást, az örökéletet, a fegyvereket, a tárgyakat, és az FMV bejátszásokat.

BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS (PSX)

Tisztelt V. Zoltán!

S.O.S. Zsuzsa vagyok Derecskéről, és azzal a kéréssel fordulok hozzád, hogy légy szíves segíts! Elakadtam a Time Busters Bugs Bunnyban az arabian pályán a 3. golyóért való küzdelemnél (ahol el kell venni a zeneládát egy embertől /így tudnék bejutni az arab helyre/). Hogy tudok tovább jutni? Honnan lehet kódot megtudni? Vagy te tudsz nekem segíteni?



Ha cheat-et, azaz csaló kódot szeretnél, akkor azt sajnos nem tudok. Mindenesetre ha jól értem, akkor a zenedobozos őrt már szétlapítottad az üllővel, eljátszottad a kapott dalt a kötélnél, és így megvan a második golyó. Nos a harmadik golyó megszerzéséhez szükséges dalt a gyűrűknél tudod megszerezni: csak dobáld át rajtuk Tapsit.

ACTION REPLAY / GAME SHARK (PS2)

„Megszereztem a Dynasty Wariors 3-t. Nem csalódtam a brutalitás terén. Nagyon jó. Egy dolgot nem értek: mi az a sok szám és betű a cheatnél? Összes karakter meg egyéb. Ezek miféle kódok, na és hogy kell beadni őket??" **– írja egy olvasónk, és még idézhetnénk hasonlóakat több levélből is. Úgy tűnik tehát, nem mindenki számára világos, mik is azok az Action Replay kódok. Noha már a januári számunkban írtunk a témáról, vegyük át akkor még egyszer, kicsit részletesebben!**

Az angliai székhelyű Datel Design and Development már hosszú évek óta könnyíti meg a játékosok életét az Action Replay kártyáival: anno a C64-rajongók már épp úgy élvezhették az áldásos hatású AR csalókódokat, mint később a különböző generációjú konzolok tulajdonosai. Az AR kódok nem olyan csalások, amiket a játékok programozói rejtenek el, hogy aztán a lusta felhasználók aktiválhassák őket, hanem leegyszerűsítve arról van szó, hogy a kártya segítségével beleturkálunk a programokba, s kiiktatjuk azokat a rutinokat, amelyek például az élet számlálásáért felelősek.

Az Action Replay kártya a legpraktikusabb módon csatlakozik a konzolhoz: az N64 vagy a Saturn esetében például a cartridge porton keresztül, a PSX-nél a parallel portnál, a PS2-nél pedig a MagicGate-be, vagyis az egyik memóriakártya-helyre kell beilleszteni. Mivel a PS2-es Action Replay 2 kártyák kis hazánkban is igencsak elterjedtek, ezért – nyilván mindenki tapasztalta – egy idő óta mi is leközlünk erre a platformra AR kódokat.

PS2-höz jelenleg kétfajta AR2 kártya létezik (a különböző verziószámokat, no és a távol-keleti másolatokat nem számolva), de gyakorlatilag mindkettő ugyanazt tudja. A „V2" megjelölésű csak annyival fejlettebb, hogy több csalókód van kimentve már alapban a kártyára (hiszen jóval később jelent meg), azon felül a DVD filmek lejátszásához megválaszthatjuk a régió kódot, egy tetszetős memóriakártya-menedzsert is rendszeresítettek, és kicsinosították a kezelőfelületet. Sőt praktikusabbá is tették a kezelést: már eleve egy virtuális billentyűzetet kapunk a kódok beírásához (így nem kell szöszmötölni a hexadecimális számok „bepörgetésével"), továbbá valódi billentyűzetről is be lehet vinni a kódokat.

Na de térjünk vissza az olvasó kérdésére, vagyis hogy hogyan lehet „beadni" az AR2 kódokat! Noha megoldható, hogy az USB port segítségével rá lehessen csatlakozni egy PC-re, s így közvetlenül az Internetről, a kártya saját webhelyéről lehessen lehívni a csalásokat, ezt csak kevesen használják ki, szóval most maradjunk a „bepötyögéses" rendszer ismertetésénél. Miután a kártyához tartozó CD-vel elindítottuk a gépet, a régi kártya esetében a „Select Game" ponttal kerülünk a „megtrükközhető" játékok listájához, ahol ki kell választani, mely játékkal akarunk csalni. (A választásunk el is mentődik, tehát ha a gép kikapcsolása után később ismét ugyanazzal a játékkal szeretnénk vacakolni, ez a lépés ki is hagyható.) Ezek után a Startot leütve a „With Codes" opcióval kell indítani a játékot – már ha esetleg nem gondoltuk meg magunkat közben, és nem inkább kód nélkül (Without Codes), becsületesen akarunk játszani. Ha az éppen használni kívánt játék nem szerepel a listán, azaz például a cheat rovatunkból kinézve egy új kódot akarunk beütni, a „New Game" opcióval menthetünk ki egy új játékcímet a kártyára, amit a továbbiakban esetleg az Edit-tel módosíthatunk, a Delete-tel pedig törölhetünk. (Hiszen a férőhely véges.) A címet a Save-vel jóváhagyva kerülünk a kód nevének a beírásához, ami hasonlóképp folyik, mint a címé, majd jön az



értékek beírása, ami a régi kártyán kissé körülményes: minden egyes sort külön ki kell menteni, s a „New Value" gombbal adhatunk meg újabb értékeket.

A V2-es kártyánál az „Action Replay Codes" menüben, vagyis a játékok felsorolásánál legfelül találjuk az új cím bevitele opciót, majd a már bevitt kódok menüjében szintén legfelül van az új kód beírása, s onnantól minden jóval egyszerűbb, mint a régi rendszernél – nincs olyan sok opció a képernyőn, hanem inkább csak azt kell megtanulni, hogy az irányítón melyik gomb aktiválja a dolgokat, melyik a visszalépés, melyik a javítás, és melyik a törlés…

Fontos általános tudnivaló, hogy az AR2 kódok menüjében a kódokat ki és be lehet kapcsolni, mivel elképzelhető, hogy két kód „üti egymást" – például ha egy játékhoz létezik mondjuk gyorsító meg lassító kód is, akkor nyilván csak az egyik lehet bekapcsolva. Egy bizonyos kódnak ugyanakkor minden esetben bekapcsolva kell lennie: ez az „M", vagyis a mesterkód, ami nél-



kül semmilyen más kódot nem tudunk használni.

Egy másik olvasónk kérdezi: „Kapható Magyarországon Game Shark?" **A velős válasz: nem. De nincs is rá szükség. Ugyanis Amerikában az InterAct Accesories ugyanazt a technológiát forgalmazza Game Shark 2 néven, amit itt Európában Action Replay 2-ként ismerünk. Magyarul az Action Replay 2-vel be lehet vinni a Game Shark 2 kódokat, és vice versa – feltéve, hogy ugyanolyan verziójú játékot kívánunk futtatni, mert hát a PAL (európai) és az NTSC (amerikai és japán) kiadások között az esetek nagy többségében lényeges különbségek vannak. Tehát nem a kártya típusa befolyásolja, hogy milyen kódot kell használni, hanem a játéké. (Azt mondjuk zárójelben megjegyezzük, hogy „import" NTSC játékot PAL gépen csak akkor lehet elindítani, ha egy ún. „mod" chip is van a gépben, de ez már másik történet.)**

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Aggressive Inline

Cheat mód
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: PLZDOME

Pályaválasztás, az összes park editor objektum, és teljes statisztikák
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, BABA

Az összes karakter
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: Le, Jobb, Jobb, Le, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Jobb, Jobb

Az összes kulcs
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: SKELETON

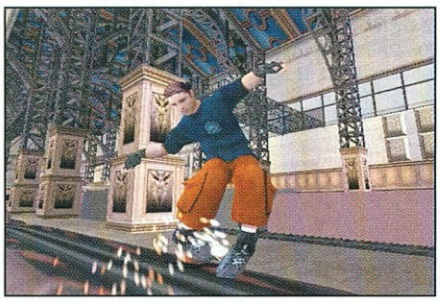
Nincs meghalás
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: KHUFU

Juice regeneráció
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Le, Fel, Fel, Le, Al

A juice mérő mindig teli
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: BAKABAKA

Szuper pörgés
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: Bal, Bal, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel

Perfekt manual
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: QUEZDONTSLEEP



Perfekt handplant
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: JUSTINBAILEY

Perfekt grind
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: BIGUPYASELF

Alacsony gravitációs falra mászás
Az options menü "Cheats" képernyőjén üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, ABABS

Britney's Dance Beat

Britney választása
Teljesítsük az audition módot, majd menjünk a practice módhoz. Britney Spears meg lett nyitva.

"Baby One More Time" videó
Szerezzünk 9999 pontot az audition módban, s ezzel megnyerjük a videó-klipet.

Freekstyle

Különböző kódok
Az options menü "Enter Codes" képernyőjén kódnak adhatjuk meg az alábbiakat:
Burn It Up pálya: "carverok"
Gnome Sweet Gnome pálya: "clippers"
Let It Ride pálya: "blackjak"
Rocket Garden pálya: "todamoon"
Crash Pad FreeStyle pálya: "wideopen"
The Burbs FreeStyle pálya: "tuckelle"
Clifford Adoptante: "cooldude"
Greg Albertyn: "gimegreg"
Jessica Patterson: "blondie"
Mike Jones: "toughguy"
Az összes karakter megnyitva: "populate"
Bloodshot motor Mike Metzgernek: "eyedrops"
Rock Of Ages motor Mike Metzgernek: "brrrrrap"
Rhino Rage motor Mike Metzgernek: "seventwo"
Mulisha Man motor Brian Deegan-nek: "whatever"
Heavy Metal motor Brian Deegan-nek: "hedbangr"
Dominator motor Brian Deegan-nek: "whozaskn"
Hot Stuff motor Leeann Tweedennek: "ovenmitt"
Trendsetter motor Leeann Tweedennek: "stylin"
Seducer motor Leeann Tweedennek: "goodlook"
Amore motor Stefy Baunak: "hereiam"
Disco Tech motor Stefy Baunak: "sparkles"
211 motor Stefy Baunak: "twoneone"
Gone Tiki motor Clifford Adoptantenak: "supdude"
Island Spirit motor Clifford Adoptantenek: "goflobro"
Hang Loose motor Clifford Adoptantenek: "stoked"
Beater motor Mike Jonesnak: "kickbutt"
Lil' Demon motor Mike Jonesnak: "horns"
Flushed motor Mike Jonesnak: "plunger"
Speedy motor Jessica Pattersonnak: "hekacool"
Charged Up motor Jessica Pattersonnak: "lightnin"
Racer Girl motor Jessica Pattersonnak: "tonboy"
The King motor Greg Albertynnek: "allshook"
National Pride motor Greg Albertynnek: "patriot"
Champion motor Greg Albertynnek: "number1"
Ecko MX ruha Mike Metzgernek: "helloooo"
All Tatted Up ruha Mike Metzgernek: "bodyart"
Muscle Bound ruha Brian Deegan-nek: "ripped"
Commander ruha Brian Deegan-nek: "soldier"
Fun Lovin' ruha Leeann Tweedennek: "thnkpink"
Red Hot ruha Leeann Tweedennek: "spicy"
Playing Jax ruha Stefy Baunak: "kidsgame"
UFO Racer ruha Stefy Baunak: "invasion"
Tiki ruha Clifford Adoptantenek: "wings"
Tankin' It ruha Clifford Adoptantenek: "nosleeve"
Blue Collar ruha Mike Jonesnak: "babyblue"
High Roller ruha Mike Jonesnak: "boxcars"
Warming Up ruha Jessica Pattersonnak: "layers"
Hoodie Style ruha Jessica Pattersonnak: "not2grly"
Sharp Dresser ruha Greg Albertynnek: "ilookgud"
Star Rider ruha Greg Albertynnek: "comet"
Nincs motor: "flysolo"
Lassított/blur mód: "wtchkprs"
Az összes motor megnyitva: "wheels"
Az összes pálya megnyitva: "trakmeet"



Az összes ruha megnyitva: "yardsale"
Minden megnyitva: "loksmith"
Állandó ''Freekout'' idő: "allfreek"

Legacy Of Kain: Blood Omen 2



Cheat mód
A főmenünél üssük be: L1, R1, L2, R2, Négyzet, Kör, Háromszög. Új játékot indítva így nálunk lesz a Soul Reaver és arany páncélunk lesz.

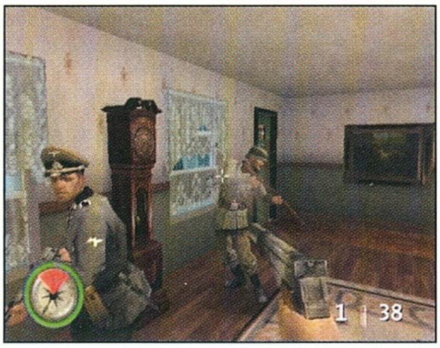
Medal Of Honor: Frontline

Sérthetetlenség
Pauzáljunk, majd üssük be: Négyzet, L1, Kör, R1, Háromszög, L2, Select, R2 – s ezzel a játék automatikusan továbbmegy.

Örök munícó
Pauzáljunk, majd üssük be: Kör, L2, Négyzet, L1, Select, R2, Háromszög, Select.

Enigma kódok
Az Enigma gépen üthetjük be az alábbi cheateket. Amennyiben nem hibázunk, zöld fények villannak fel, majd kiválaszthatjuk a "Bonus" opciót a gép alatt, ahol ki/bekapcsolhatjuk a cheateket. (Már amelyiket kell.)
Az aktuális küldetés teljesítése aranycsillaggal: "MONKEY"
Az előző küldetés teljesítése aranycsillaggal: "TIMEWARP"
Golyóálló mód: "BULLETZAP"
Ezüstgolyó mód: "WHATYOUGET" – Ennek hatására mindössze egy lövéstől már elterül az ellenség.
Gumigránát mód: "BOING"
Snipe-O-Rama mód: "LONGSHOT" – Ennél a módnál valamennyi fegyverrel úgy lehet célozni, mintha orvlövészkednénk.
MOHton torpedók: "TPDOMOHTON" – Ezzel a cheattel valamennyi lövedék olyan lesz, mint a proton torpedók a Star Trekben.
Perfectionist mód: "URTHEMAN" – Ennél a módnál egyetlen találattól azonnal meghalunk.
Achilles fej mód: "GLASSJAW" – Így csak a fejükre lőve szabadulhatunk meg a fritzektől.
Láthatatlan ellenség: "WHERERU" – Ezzel csak az ellenség fegyvere és sisakja fog látszani.
Tökfödős ellenség: "HABRDASHR" – A német katonák különféle tárgyakat fognak a fejükön viselni.
2. küldetés: "ORANGUTAN"
3. küldetés: "BABOON"
4. küldetés: "CHIMPNZEE"
5. küldetés: "LEMUR"
6. küldetés: "GORILLA"
Making Of D-Day FMV: "BACKSTAGEO"
Making Of Storm In The Port FMV: "BACKSTAGET"
Making Of Needle In A Hay Stack FMV: "BACKSTAGER"
Making Of Several Bridges Too Far FMV:

PLAYSTATION 2 CHEATEK





"BACKSTAGEF"
Making Of Rolling Thunder FMV: "BACKSTAGEI"
Making Of The Horten's Nest FMV: "BACKSTAGES"

Titkos medál
Amennyiben valamennyi küldetést aranycsillaggal teljesítjük, megkapjuk a EA LA Medal of Valor plecsnit.

RedCard Soccer 2003

Cheat mód
A főmenüből válasszuk a "Load/Save" opciót, majd a "Create/Load Profile" lehetőséget. Profile névnek adjuk meg: "BIGTANK", majd mentsünk, s ezzel megnyílik az összes csapat, stadion, és a Finals mód.

Apes csapat és a Victoria Falls stadion
Győzzük le az Apes csapatot a World Conquest módban.

Dolphins csapat és a Nautilus stadion
Győzzük le a Dolphins csapatot a World Conquest módban.

Martians csapat és az USAFB001 stadion
Győzzük le a Martians csapatot a World Conquest módban.

Matadors csapat és a Coliseum stadion
Győzzük le a Matadors csapatot a World Conquest módban.

SWAT csapat és a Nova City stadion
Győzzük le a SWAT csapatot a World Conquest módban.

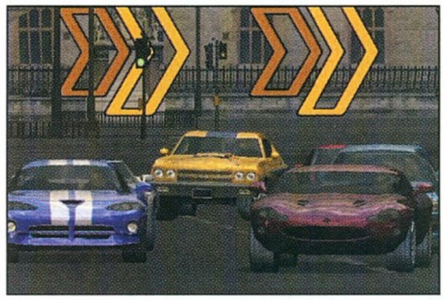
Samurai csapat és a Youhi Gardens stadion
Győzzük le a Samurai csapatot a World Conquest módban.

Finals mód
Nyerjük meg valamennyi meccset a World Conquest módban.

Test Drive

Az összes kocsi és pálya
A főmenünél üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Négyzet, Fel, L2, L2, R1.

Bónusz kocsik
Miután már minden kocsit megnyertünk a játékban, induljunk el a San Francisco Drag Race versenyen a Dodge Concept Viperrel, és állítsunk fel új időrekordot. Nevünknek azt adjuk meg, hogy "SOUNDMAX", mire a Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", a Jaguar XK-R "Analog Devices", és az Aston Martin DB7 "SoundMAX SPX" megnyílik valamennyi módban, kivéve a story módot.



SLED STORM



Cheat mód
A "Press Start" képernyőn az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Négyzet, Fel, Kör, Háromszög, Le.



Az összes pálya
A "Press Start" képernyőn az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Bal, Kör, Jobb, Kör, Fel.

Az összes karakter
A "Press Start" képernyőn az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Le.

Az összes szán
A "Press Start" képernyőn az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Bal.

Lebegő szán
A "Press Start" képernyőn az L1 + R1 nyomva tartása mellett üssük be: Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Jobb.

Way Of The Samurai

Az életerő visszaállítása
A kardok képernyőjére váltva pauzáljunk, majd az L1 + L2 nyomva tartása mellett üssük be: Le, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal, Kör. A japán verziónál ugyanitt az L1 + L2 nyomva tartása mellett üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Négyzet.

Keményebb kard
A kardok képernyőjére váltva pauzáljunk, majd az R1 + R2 nyomva tartása mellett üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Kör. A japán verziónál ugyanitt az R1 + R2 nyomva tartása mellett üssük be: 7xJobb, Bal, Le, Fel, Négyzet. A művelettel egy egységnyivel keményebb lesz a kardunk.

Villogó szemek
Tartsuk lenyomva az L2 + L1-et (ebben a sorrendben nyomjuk le őket, hogy ne vegyük elő a kardot), s közben forgassuk körbe-körbe a bal analóg kart. A hetedik kör után minden egyes körnél villanni fog a főhős szeme, s éjszaka megvilágítja a környezetet. A japán verziónál ugyanezt az R1 nyomva tartása mellett kell csinálni.

Versus mód (japán verzió)
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1 + R2-t és nyomjuk le a Jobb + Négyzetet.

Az összes kardforgató technika (japán verzió)
A versus mód közben pauzáljunk, tartsuk lenyomva az R1-et és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, L1, L1, L2, L2, L1, Jobb, Bal.

Karakterváltás (japán verzió)
Álljunk rá a névbeírásra a karakterválasztás képernyőjén, és üssük be: L1, R1, L2, R2, L2, R1, L1, 4xBal, R2 + Négyzet. Ezek után a Jobb/Bal irányokkal válthatunk karaktert.



PLAYSTATION 2 ACTION REPLAY 2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Britneys Dance Beat

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1853E59E
EE9EF5A2 BCD404AA	EE9EFED2BCD4F42A

Rengeteg pont

CEA97CDE BCA99A82	CEA9900E BCA99E6A
CEA9779A BCA99A82	

Az összes helyszín és videó

CEA9775E BCA99B8C	CEA99016 BCA99B89
CEA977A6 BCA99B8C	
CEA977AE BCA99BB3	

Dragon Rage



PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	0E3C7DF2 1645EBB3
EE8A9CFA BCA99C80	0C0B6D77 F89E5867

Az összes szint megnyitva

CEB52F44 BCA99B91	2C3FCC95 F8FCFE0F
	2C3FCCB1 F8FCFE0F

Örökélet

FE947546 BCA99BE6	1C1910B3 F8FCFE53

Le Tour de France

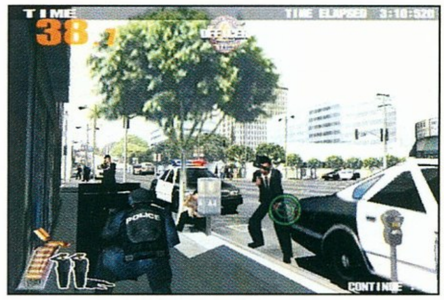
PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8CEEA6 BCA99C80

Örök vizes flaskák
D1C86CA2 FB299B83

Örök pénz
DEAF1C62 C19E7B82

Police 24/7

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8BCF16 BCB963C2



Nem kell tölteni
CEA48AEE BCA9A38B

Örökélet
CEA494A6 BCA99B86

Örök folytatási lehetőség
CEA4CF8E BCA99B86

Végtelen idő
CEA495F6 BCA9A41C

Commissioner rang
CEA4949A BCA9A48C

Másik sztori
CE92C31E BCA99B84

ICO

PAL	NTSC
M	
0E3C7DF2 1853E59E	EC87A648 143ACAF4
EE86E5BA BCCF1D92	

1 ütéstől halál
DE896552 BCA99B83

Agyatlan ellenfelek

	1C818848 15F6E79D
	1C81884C 1456E7A5
	1C8A3C70 15F6E79D
	1C8A3C74 1456E7A5

Sétálás a levegőben

0E9606EE BCA99C84	DC938022 142ED6F7
DE801C9A CCA99B97	1C899850 15F6E79D
0E9606EE BCA99C85	1C899854 1456E7A5
DE801C9A CCE99B97	DC934022 142ED6F7
	1C899850 39A1B095
	1C899854 91D38BAD

A PAL verzióban a Select+L2 aktiválja és a Select+R2 állítja le kódot, míg az NTSC-nél a Selecttel kapcsolhatjuk be, a Select + X-szel pedig ki.

A kötél debug koordinátái
DE89E7C6 BCA99B83
DE89E68E BCA99B83

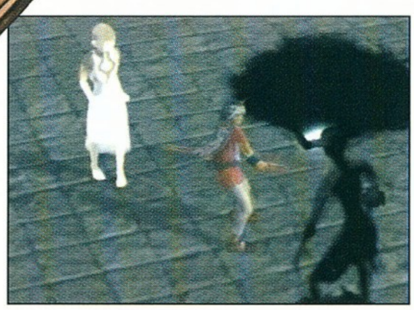
Bárhol lehet menteni

0E9606EE BCA99B92	0CBF92F6 1456B10C
CE5B4082 BCA99B9F	4CF6B274 1456E7AE

A PAL verziónál az R1+ L1+ R2+ L2 kombinációval menthetünk, míg az NTSC-nél pauzáljunk, majd az L2-t nyomjuk le.

Sosincs halál a zuhanásoktól
0E9606EE BCA99C83
CE9FF35C BCA9C383
0E9606EE BCA99B86
CE9FF35C BCA9A78A
A Selecttel aktiválhatjuk, és az R2+ L2-vel kapcsolhatjuk ki a kódot.





Sky Surfer

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8DD85E BCA99C80

Hatalmas pontszám
DE9FFD66 C19E7B82

A bónusz szint megnyitása
DE9FF042 BCA99B84

Az idő állítása R1-gyel
CE9FEE78 BCA99282
DED99582 BCA9B623

Super Trucks

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFE66 BCA99C80

A fékek hidegek maradnak
DE829BA2 FA506207

Örökidő az Arcade módban
DE8210DA FE219B83

Last One Standing mód megnyitva
DE9CA2CA BCA99B84

Az összes járgány megnyitva
DE9CA20E BCA99B84
DE9CA20A BCA99B84
DE9CA216 BCA99B84
DE9CA21E BCA99B84
DE9CA21A BCA99B84
DE9CA27A BCA99B84
DE9CA272 BCA99B84
DE9CA22A BCA99B84

Championship Stage: Continental Challenge
DE9CB666 BCA99B84

PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK

Championship Stage : Thunder Cup
DE9CB63A BCA99B84

Championship Stage : Championship Series Unlocked
DE9CB59E BCA99B84

Championship Stage : Harri Loustarinen
DE9CB572 BCA99B84

Kék fény
DE9E52EE BCA99B83
DE9E52EA BCA99B83

Őrült ellenfelek
DE8D2056 BCA99B83

Nincsenek ütközések
DE8AF48E BCA99B83

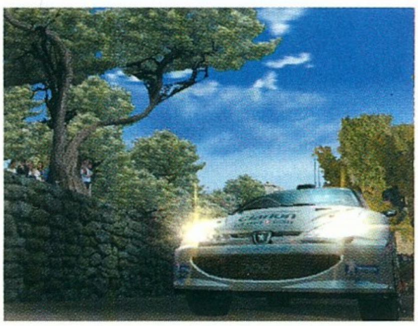
A hátsó kerék kifarol
DE9E4ECA BCA99B84

Őrült belső nézet
DE9E567E BCA99A82

Elfogy az ellenfelek benzinje
DE9E576E BCA99B83

V Rally 3

PAL
M
0E3C7DF2 1853E59E
EE8C624E BCBA077A



Mindig tiszta kocsi
DE8B19FE BF899B8B
DE8B19FA BCA99B83

Nincs Motion Blur effektus
DEAF183E BCA99B83

Fokozott joypad vibrálás
DEAF249A FDC99B83

Gyorsabb 1.6-os kocsik
DEAF259A FC299B83

Szuper tapadás 1.6
DEAF25BE FC699B83

Könnyű kasztni 1.6
DEAF25AA FB35673C

Gyorsabb 2.0-s kocsik
DEAF25A2 FC499B83

Szuper tapadás 2.0
DEAF25BE FC699B83

Könnyű kasztni 2.0
DEAF25B6 FB35673C

GAMECUBE CHEATEK

Legends Of Wrestling

Az összes pankrátor
A főmenünél üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, X.

Captain Lou Albando aktiválása
Teljesítsük a career módot egy "Hated" legendával.

Dory Funk aktiválása
Teljesítsük a career módot Terry Funkkal.

David Von Erich és Michael Von Erich aktiválása
Teljesítsük a career módot Kevin Von Erichhel.



Fritz Von Erich aktiválása
Teljesítsük a career módot Kerry Von Erichhel.

Ivan Koloff aktiválása
Teljesítsük a vs. tourney módot.

Jimmy Hart aktiválása
Teljesítsük a career módot egy "Loved" legendával

King Kong Bundy aktiválása
Teljesítsük a Southeast Territory-t a career módban.

Mr. Fuji aktiválása
Nyerjünk tag team öveket a tourney módban.

Robert Gibson és Ricky Morton aktiválása
Teljesítsük a tag tournament módot.

Sabu aktiválása
Teljesítsük a career módot The Sheikkel.

Valódi nevek
Amennyiben a pankrátor kreálásnál ismertebb neveket (Ric Flair, Hall, Nash) adunk meg, a kommentátor mondani fogja a nevüket.

CEL DAMAGE

Cheat mód
Névnek adjuk meg: "FATHEAD" és ezzel valamennyi autó, pálya és üzemmód meg lesz nyitva. Esetleg próbálkozhatunk a "PITA" és a "SUSIE!" nevekkel is.

Brian The Brain és a Space world
Névnek adjuk meg: "BRAINSALAD"

Count Earl és a Transylvania world
Névnek adjuk meg: "EARLSPLACE"

T. Wrecks és a Jungle world
Névnek adjuk meg: "TWRECKSPAD"

Whack Angus és a Desert world
Névnek adjuk meg: "WHACKLAND"

Kézi fegyverek
Névnek adjuk meg: "MELEEDEATH"

Veszélyes fegyverek
Névnek adjuk meg: "HAZARDOUS"

Egyéni fegyverek
Névnek adjuk meg: "UNIQUEWPNS"

Lőfegyverek
Névnek adjuk meg: "GUNSMOKE!"

Sebesség bónuszok
Névnek adjuk meg: "MOVEITNOW"

Plasztikus hatás a "Rendering Modes" opciónál
Névnek adjuk meg: "FANPLASTIC"

Rajzolt grafika
Névnek adjuk meg: "PENCILS"

Az összes FMV mozi
Névnek adjuk meg: "MULTIPLEX!"

Nagy fej mód
Menet közben nyomjuk le az L + R + Fel kombinációt.



Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2

Kocsi
Kódnak vigyük be: "!ZUVIEL!". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "!BENZIN!". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját. Ezt a kódot mindig aktiválni kell, ha egy új részt kezdünk meg.

Ace mód
Kódnak vigyük be: "U!?!VWZC". R2D2 a kód jóváhagyásakor nem fog csipogni, viszont ez nem jelent semmit, csak vigyük be a kód másik felét: "GIVEITUP". Amennyiben nem nyomkodtunk össze-vissza, a második kódnál már hallhatjuk R2D2 hangját. Ugyanezt a érjük el, ha teljesítjük a Tatooine Training valamennyi feladatát, és aranyérmet szerzünk valamennyi küldetésnél, beleértve a bónuszküldetéseket is.



XBOX CHEATEK

Cel Damage

Cheat mód
Névnek adjuk meg: "ENCHILADA!" és ezzel valamennyi autó, pálya és üzemmód meg lesz nyitva.

Sérthetetlenség
Névnek adjuk meg: "CODY"

Brian The Brain és a Space world
Névnek adjuk meg: "BRAINSALAD"

Count Earl és a Transylvania world
Névnek adjuk meg: "COUNTDEAD"

T. Wrecks és a Jungle world
Névnek adjuk meg: "TWRECKSPAD"

Whack Angus és a Desert world
Névnek adjuk meg: "WHACKFAD"

Kézi fegyverek
Névnek adjuk meg: "MELEEDEATH"

Veszélyes fegyverek
Névnek adjuk meg: "HAZARDOUS"

Egyéni fegyverek
Névnek adjuk meg: "UNIQUEWPNS"

Lőfegyverek
Névnek adjuk meg: "GUNSMOKE!"

Sebesség bónuszok
Névnek adjuk meg: "MOVEITNOW"

Plasztikus hatás a "Rendering Modes" opciónál
Névnek adjuk meg: "FANPLASTIC"

Rajzolt grafika
Névnek adjuk meg: "PENCILS"

Az összes FMV mozi
Névnek adjuk meg: "MULTIPLEX!"

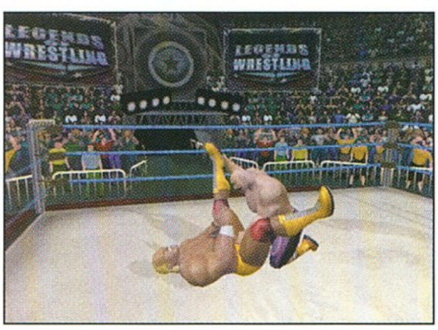
Nagy fej mód
Menet közben nyomjuk le az L + R + Fel kombinációt.

Legacy Of Kain: Blood Omen 2

Cheat mód
A főmenünél üssük be: Fehér, Fekete, L, R, X, B, Y. Új játékot indítva így nálunk lesz a Soul Reaver és arany páncélunk lesz.

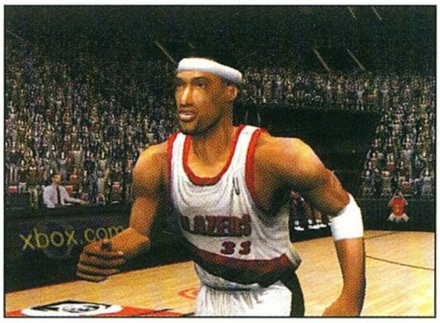
Legends Of Wrestling

Az összes pankrátor
A főmenünél üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, X.



NBA Inside Drive 2002

Chicago háztető pálya
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "WINDYCITY".



Örök turbó
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "CARDIOMAN".

Több hárompontos
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "THREE4ALL".

Több zsákolás
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "IGOTHOPS".

Az adás-vételi szabályok kikapcsolása
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "GIMMETHAT".

8-ball
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "GAMEOVER".

ABA kosárlabda
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "OLDSCHOOL".

Beach ball
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SANDINMYSHORTS".

Focilabda
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "HOOLIGAN".

Röplabda
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SPIKEIT".

WNBA kosárlabda
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "GOTGAME".

Xbox labda
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "BACHMAN".

Törpe játékosok
Az options képernyőn válasszuk a "Codes" pontot, és üssük be kódnak: "SMALLSHOES".

RalliSport Challenge

Unlimited bónuszautók
A pilótánk nevének adjuk meg: "Geronimo", s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Peugeot 405 TI6 Hill Climb, Audi Quattro SI Hill Climb, Suzuki Grand Vitara PP Special, és Toyota Tacoma HC.

Endurance bónuszautók
A pilótánk nevének adjuk meg: "TheLongHaul", s ezzel elérhetővé válnak a következő autók: Deerpark GP, Peugeot 405 HC, Audi Quattro S1 HC, Suzuki Grand Vitara PP Special, és Toyota Tacoma HC.

Star Wars: Jedi Starfighter

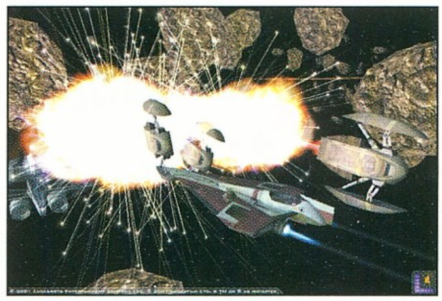
Az összes cheat aktiválása
Írjuk be kódnak: "LONGO".

X-Wing Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 3 epizódnál.

Tie Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 1 Mission 4 epizódnál.

Advanced Zoomer Ship
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 3 epizódnál.

Jedi Starfighter
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 4 epizódnál.



Sabaoth Fighter
Szerezzünk arany medált az Act 2 Mission 5 epizódnál.

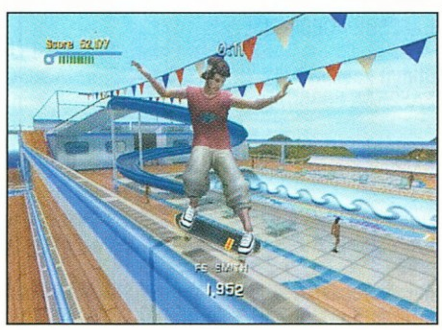
Advanced Freefall Ship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 1 epizódnál.

Advanced Havoc Ship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 3 epizódnál.

Republic Gunship
Szerezzünk arany medált az Act 3 Mission 5 epizódnál.

Slave 1 Ship
Szerezzünk arany medált valamennyi küldetésnél.

Tony Hawk's Pro Skater 3



PS2 AR2 (+GAMESHARK) KÓDOK



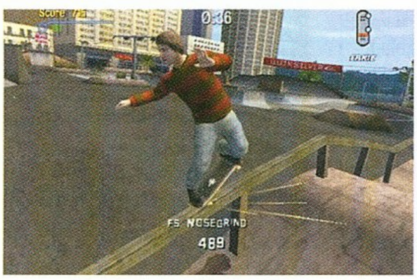
Pályaválasztás
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "stiffcomp" – ezzel az aktuális deszkás számára megnyílik valamennyi pálya.

Teljes statisztikák
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "juice4me" – ezzel az aktuális deszkásnak maximálisak lesznek a statisztikái.

Az összes deszka
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "neverboard" – ezzel az aktuális deszkás számára elérhetővé válik valamennyi deszka.

Az összes FMV bejátszás
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "ROLLIT" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

Rejtett deszkások
Lépjünk be az options menübe, ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "WEEATDIRT", majd a deszkáskreálás képernyőjén a következő nevek valamelyikét adjuk meg: Aaron Skillman (Aaron, Skillman, ARS), Alan Flores, Andrew Rausch (Jujy), Andy Nelson, Brian Jennings (BDJ, Brian), Captain Jennings (Cap'n Jennings, Capn Jennings), Chad Findley (Stallion, Doofus), Chris Glenn, Chris Rausch (Team Chicken, CJR, Rausch), Chris Ward, Connor Jewett, Darren



Thorne (Darren, Thorne), Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong (Maya's Daddy), Gary Jesdanun (Garvin, Garvin Jesdanun), Henry Ji, James Rausch (My Jamie), Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow, Junki Saita (Kage), Kevin Mulhall (Guilt Ladle), Lisa Davies, Mark Scott (Hi Ben), Matthew Day, Mick West, Mike Ward, Nicole Willick, Noel Hines (Noel, Hines), Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease (Scott Pease, Spease, Cheesy Peasey), Steve Ganem, Steven Rausch (Wevenowski), Trey Smith, William Pease (Wild Bill), Riley Hawk, Spencer Hawk, 062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorill, Grass Patch, Mini Joe, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla (Gi Skillz), Stacey D

GAMEBOY ADVANCE CHEATEK

GT Advance 2: Rally Racing

Az összes pálya
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + B-t és nyomjunk Jobbra irányt.

Az összes kocsi
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + B-t és nyomjunk Balra irányt.

Az összes tuning
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + B-t és nyomjunk Felfelé irányt.

Az összes üzemmód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + B-t és nyomjunk Lefelé irányt.



Ice Age

Pályaválasztás
Kódnak írjuk be: "NTTTTT"

Art galéria
Kódnak írjuk be: "MFKRPH"

Pályakódok
2 - PBBQBB
3 - QBCQBB
4 - SBFQBB
5 - DBKQBB
6 - NBTQBB
7 - PCTQBB
8 - RFTQBB
9 - CKTQBB
10 - MTTQBB

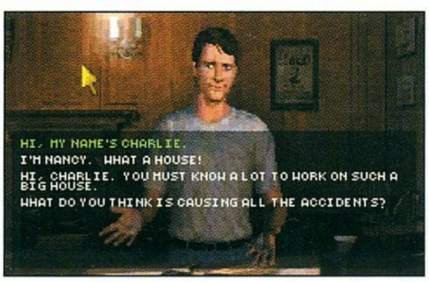
Motocross Maniacs Advance

Dave aktiválása
Nyerjük meg az advance osztályt a bajnokságban.

Omega 0605 aktiválása
Nyerjük meg az expert osztályt a bajnokságban.

Nancy Drew: Haunted Mansion

Pályakódok
2 - Ökör, Ló, Tigris, Birka
3 - Kakas, Vadkan, Nyúl, Sárkány



4 - Patkány, Kutya, Majom, Kígyó
5 - Birka, Tigris, Ló, Ökör
6 - Sárkány, Nyúl, Vadkan, Kakas
7 - Kígyó, Majom, Kutya, Patkány

Star Wars: Episode 2 - Attack Of The Clones



Pályakódok
Nehézségi szint: Padawan
Knight
2 BHDBGJ BJDGGM
3 BHFBHJ BJFGHM
4 BHGBDJ BJGGDM
5 BHHBFJ BJHGFM
6 BGKBCK BJKGCM
7 BGLBSK BJLGSM
8 BGMBTK
BJMGTM
9 BGNBQK
BJNGQM
10 BGPBRKBJPGRM
11 BGQBNK
BGQGNP
End BGRBPK

EXTREME GHOSTBUSTERS

Pályakódok
- Első szint: The Big Building
The Hall: HGBNL14VJ
Corridor: 5PMDTF/K2
Office: 21QSR9JTS
Boss: 8G20S86SC
- Második szint: The Cemetary
Racing 2: 30J82JBMB
The Main Aisle: BNKN34SMW
The Crypt: V8JNNVGLC
Closer to the Underworld: MD*XN7KTJ
- Harmadik szint: Broadway Star Theatre
Racing 3: VD*PJKFTS
In the Wings: MDZ9KK/T8
Ethereal Ball: MD2TK4XTK
On Stage: WS0PJ6LTC
Boss: VS31JL9TW
- Negyedik szint: The Botanical Museum
Racing 4: LDK9K6HTC
Don't Forget the Guide: WSJPJLZIV
Carnivorous and Hungry: WSFKP6WT3
The Final Confrontation: MS29P7JTW
Final Boss: VSFPPMHT8
- Befejezés: LXK8KKFTL



GAMEBOY ADVANCE SAROK



V-RALLY 3

A PS2 BABÉRJAIRA TÖRVE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES**

Miközben mindenki a Colin McRae 2.0 GBA-s verziójára várt, az Infogrames szép csendben elkészítette a PS2-es V-Rally 3 kézikonzolos verzióját is (egyébként a PlayStation 2-es változatról következő számunkban írunk). Az ugye teljesen természetesnek tűnhet, hogy – mivel a PS2 sokkal többet tud, mint kis kedvencünk – rengeteg minden kimarad a GBA-s változatból; legnagyobb meglepetésünkre ez cseppet sincs így.

A grafikán és a hangokon kívül tulajdonképpen minden a helyén van, ugyanannyi pályát, autót és játékmódot próbálhatunk ki. Sőt! Míg a PS2-es verzióban nincs többjátékos-mód, addig itt simán lehet ketten játszani – igaz, ehhez két példány kell a játékból. Egyébként a grafika cseppet sem csúnya, sőt, már a képek alapján kijelenthetjük, hogy ez eddig a legszebb Game Boyos autóverseny, egész egyszerűen lemosta a konkurenciát. A Codemasters által kiadott képek alapján a Colinnak sem lesz esélye a V-Rally ellen, legalábbis ezen a téren nem.

Az autók ugyan kétdimenziós sprite-ok, de olyan sok fázist rendereltek belőlük, hogy egész valósághűnek tűnik, amikor fordulnak. Egyébként rengeteg autó van, majdnem minden fontos márkát kipróbálhatunk. Pályából is sok van, nem számoltam meg őket, de a Rally Cross helyszínekkel együtt legalább 25. Ezek ráadásul nem csak a felhasznált grafikai elemekben különböznek, teljesen más stílust kell alkalmaznunk mindegyiken, ha jól akarunk szerepelni. A Kenyában jól bevált vezetési stílus és autó a havas pályán teljes csődöt mondhat, érdemes minden futam előtt tanulmányozni az adott szakasz jellemzőit (különös tekintettel az út felszínére), a beállítá-









soknál ezen információk igen fontosak lesznek. Az autót több területen állíthatjuk, a hasonló programokból ismerős módon hozzápiszkálhatunk a felfüggesztéshez, a fékekhez, a gumihoz, és még jó pár dologhoz. A móka kedvéért kipróbáltam a nedves aszfaltra való kerekeket egy sivatagos pályán, és bizony észrevehető volt a változás – sokkal jobban csúszott a kocsi, és a gyorsulás is lomhább volt. Verseny közben (karrier-módban) az autók sérülnek, és bizony nincs minden szakasz után lehetőségünk javítani rajtuk – érdemes vigyázni rájuk. Komolyan mondom a játék komolyabb rali-szimuláció, mint néhány fejlettebb társa (például ilyen szempontból jobb, mint a RalliSport Challange). Viszonylag jó a fizikai modell is, néha ellenkormányzásra is szükség van.

A legnagyobb meglepetést mégsem a fentiek okozták, hanem az, hogy van belső nézet. Belső nézet! Ráadásul olyan belső nézet, amiből lehet irányítani a játékot, nincs túl közel az úthoz, kellemesen be lehet látni az előttünk levő teret. És mondok még valamit: minden kocsihoz más műszerfal tartozik, ami kicsit még az igazira is hasonlít!

Bár már láttunk sok csodát GBA-n – grafikában itt gondolok a Golden Sunra, komplexitásban pedig az Advance Wars-ra – ezt mégsem gondoltam volna, nem hittem volna, hogy egy ilyen 3D-s motort lehet írni a kis gépre (ráadásul az egész csak poénból kezdődött, két egyetemista csinálta az engine 99%-át, később ezt vette meg az Infogrames). Bátran állíthatom, hogy a V-Rally 3 a legjobb GBA-s autóverseny!

GRAFIKA	95 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	93%

ZSEBHÍRADÓ

Street Fighter Alpha 3

A Capcom már korábban kiadta a DC-s és PSX-es verzióját ennek a játéktermi gépnek, most azonban egy sokkal nehezebb feladat következik: a GBA-kiadás. Az eredeti 34 játékosán kívül három teljesen új karakter lesz elérhető, valamint az összes helyszín, harci mód (a három izmus, az A-ism, az X-ism és a V-ism) és rengeteg kifejleszthető képesség – ezeket a World Tour nevű játékmódban érdemelhetjük ki. Megjelenés karácsonykor.



Új GBA-szín

A Nintendo japán részlege kitett magáért, sikerült megalkotniuk az eddigi legcsúnyább GameBoy Advance-t. A kék-piros kis konzol nagyon nem szép látvány, még szerencse, hogy kizárólag a tokiói Pokémon Centerben kaphatóak. Egyébként a gép az ötödik Pokémon-film apropójából jelent meg, melynek főszereplője egy Latios és egy Latias nevű lény.



Game & Watch Gallery 4

A Game & Watch a Nintendo legelső kézikonzolja volt, sőt, tulajdonképpen ezek egyszerű kvarcjátékok voltak, cserélhető programok nélkül. Eddig már három gyűjtemény jelent meg ezekből, de ez az első alkalom, hogy modernizált változatban – is – helyet kapnak olyan örökbecsű darabok a kártyán, mint a Mario Cement Factory vagy a Donkey Kong 3. Megjelenés év végén.

ZSEBHÍRADÓ

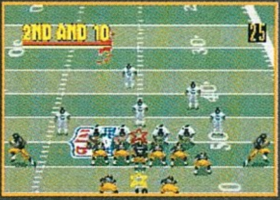
Silent Scope



A GBA-s változata a mesterlövészes programnak az első játéktermi gép alapján készül, kiegészülve néhány hasznos újdonsággal. Lesz benne lehetőség gyakorlásra, illetve lesznek extrém nehéz feladataink is – valamint egy teljes új pályát is kipróbálhatunk. Többjátékos-módban akár négyen is vadászhatunk egymásra, sajnos azonban ehhez mindenkinek kell egy példány a programból. Európában 2003 januárjában jelenik meg.

Madden NFL 2003

Bár kishazánkban nem túl népszerű az amerikai foci, mégis érdemesnek tartjuk bemutatni az EA GameBoy Advance-



verzióját – mégpedig azért, mert ilyen erővel akár a FIFA-sorozatot is átírhatnák (egyébként NHL is lesz idén). A kicsi Madden egész jól néz ki, és mindent – csapatok, management, kártyák – tud, amit a komolyabb gépeken futó verziók.

Kirby Advance

Ez a játék nem azonos a korábban bejelentett Kirby's Tilt 'n Tumble című programmal, amit a GBA mozgatásával lehet irányítani (például egy ugráshoz hirtelen fel kell rántani a gépet), ez egy szokványos platformjáték lesz. Kis rózsaszín puffancsunkkal öt hatalmas világon át kell kalandoznunk. Megjelenés idén ősszel.



PINBALL OF THE DEAD

PINBALLS NOT DEAD!

KIADÓ **SEGA/THQ** FEJLESZTŐ **WOW ENTERTAINMENT**

Már rengeteg olyan programot láttunk GBA-n, amit annak előtte nem tartottunk lehetségesnek. Ki gondolta volna, hogy ennyi First Person Shootert fogunk látni, de azt sem sokan gondolták volna, hogy valós idejű stratégiákkal fogunk játszani (pedig már mi is írtunk a Mechplatoonról). Én azt sem gondoltam volna, hogy flipperezni fogunk, most pedig valósággal tömegével készülnek az ilyen játékok (a PotD-vel együtt kilenc flippert mutattak be az E3-on Game Boy Advance-ra!).

Elsőként mindenesetre a Sega verziója jelent meg, ami a House of the Dead-univerzumban játszódik. Annyira, hogy intróként, illetve a főellenségek előtt kedvcsinálóként az első két részből szedtek ki videókat. Igaz, kicsit pixelesek, nem olyan részletgazdagok, de teljesen fel lehet ismerni, hogy melyik ellenfélről, melyik jelenetről van szó. A grafika nem csak itt csodálatos, hanem maguk az asztalok is gyönyörűek lettek – változatosak, nem túl sötétek és rengeteg mozgó dolog van rajtuk. Szerencsére játék előtt (illetve a nehezen kezelhető Tutorial módban) megnézhetjük a pályák lényeges részeit, hogy hol kell kirakni szavakat, hol kell eltalálni minden ütközőt, vagy éppen hogy milyen cselekedetek után juthatunk el a főellenfelekig. Utóbbiak külön képernyőn kaptak helyet, összesen hat van belőlük – minden asztalon kettő. Ezek batár nagy lények, melyeket sokszor kell eltalálnunk; ha kiesik a golyó, akkor visszakerülünk a fő képernyőre, ha sikerül legyőzni, akkor pedig milliónyi ponttal leszünk vastagabbak.

Egy flipperjátéknál igen fontos, hogy a labda fizikája jó legyen. Nos, erről esetünkben nem nagyon lehet beszélni, a Pinball of the Dead-ben a golyó sokkal könnyebb,



mint egy igazi. Ez csak azért nem rontja el teljesen a játékot, mert meg lehet szokni, csak mindig egy kicsit erősebben kell ellökni, mint azt egy igazi gépnél tennénk.

Lehetne panaszkodni, hogy miért csak három asztal van, meg hogy miért nem lehet lökdösni a gépet, de az biztos, hogy a Pinball of the Dead élvezetes lett – azért reméljük, hogy az elkövetkezendő hónapokban valaki felülmúlja majd.

GRAFIKA	80 %
HANG	55 %
ÉRTÉK	80%

NICKTOONS RACING

SZOROSAN A MARIO KART NYOMÁBAN

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **CRAWFISH**

Nemrégiben volt „szerencsém" tesztelni a Shrek Kart Speedway nevű Mario Kart-klónt, és mint az a végeredményből – 49%-ot kapott – is látszik, nagyon nem voltam vele megelégedve. Eltelt pár hónap, és itt a következő vállalkozó – ismét egy híres licenccel felruházva.

Valószínűleg a legtöbben hallottak már a Nickelodeon rajzfilmcsatornáról, mely a Cartoon Network hihetetlen népszerűsége miatt az örök második helyére van kárhoztatva. Olyan filmjeik vannak, mint a Hey Arnold, a Rugrats vagy a SpongeBob Squarepants – szerkesztőségünk egyetlen tagja sem rajong ezekért, talán csak az egy Angry Beavers (azt hiszem maagyarul Goromba Hódoknak hívják őket) a kivétel. Mindenesetre a Nicktoons Racingben 13 karakter mutatkozik be, összesen nyolc sorozatból. A figurák természetesen eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek (végsebesség, gyorsulás, kanyarodás és erő), de ezek nem jelentenek túl látványos különbséget, bármelyikkel megnyerhetünk minden futamot. Az egyetlen titkos karaktert (Plankton, a Squarepants-rajzfilmből) akkor kapjuk meg, ha normál nehézségen megnyerjük a harmadik bajnokságot.

Összesen 15 pálya vár ránk, amit három bajnoksággá bontottak szét – ha mindhármat megnyerjük könnyű fokozaton, akkor kapjuk meg a normált, majd ha azt is letudjuk, akkor a nehezet. Természetesen vannak felvehető fegyvereink is, ezek nem sok újdonságot mutatnak: hajigálhatunk előre dobozokat, kókuszdiót vagy éppen egy vízgömböt, és hátrahagyhatunk pár cuccot – a legpoénabb dolog azonban a vaku, amivel pár másodpercig mindenki szeme elől eltüntethetjük a pályát. Egy fontos különbség van itt, a turbót nem ugyanúgy vehetjük fel, mint a többi cuccot, hanem kis lila izéket kell gyűjtögetnünk, ha megtelt a mérce, akkor a fel gomb tapicskolásával iramodhatunk neki.

A játékmenet majdnem teljesen megegyezik a Mario Kartéval: a féket vagy az ugrást egy pillanatra lenyomva hatalmasakat farolhatunk, a fegyverekkel kilőjük az előttünk levőket – a játék még nehéz fokozaton sem kemény. A grafika itt is jól sikerült, bár a karakterek és a kocsik nem néznek ki olyan jól, mint a Nintendo játékában. A legfőbb negatívum mindenképpen az, hogy többjátékos-módhoz mindenkinek kell egy kártya – a kiadók ilyen téren is elkezdhetnék másolni a Mario Kartot!



GRAFIKA	80 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	85%

BRITNEY'S DANCE BEAT

DÁRIDOZZUNK BRITNEY-VEL

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **ART**

Kicsit vonatkoztassunk el attól, hogy a játék borítóján egy – rosszul – renderelt Britney Spears tanyázik, ettől a játék még lehetne jó is (rajongóknak: ...ettől a játék még lehetne rossz is).

A Dance Dance Revolutionnel (és a PSX-hez csatolható szőnyeggel) elterjedt zenés-táncos játékok közé tartozik a BDB, ami legjobb tudomásom szerint az első ilyen kézikonzolon, tehát már azért dicséret illeti a fejlesztőket, hogy pionírként rohantak be a videójátékok egyik eleddig felfedezetlen vidékére. A programban Britney egyik táncosát alakítjuk, legalábbis jó esetben, mert ha rosszul nyomunk, akkor hamar lekoptatnak minket. Először csak a gyakorló-mód elérhető, ahol öt Britney-slágeren keresztül kell megmutatnunk reflexeinket és jobb hüvelykujjunk tűrőképességét. A bal alsó sarokban megindul egy kis radar, és amikor pont az egyik megjelölt gomb felett van, akkor kell azt megnyomnunk – ez itt még csak azt jelenti, hogy az A-t és a B-t kell ritmikusan ütögetnünk. Ha végigzúztuk ezt a játékmódot (ez körülbelül a BDB 30%-a, és mintegy tíz percet fog igénybe venni), akkor megnyílik az igazi okosság, a Tour-mód. A feladatunk itt is ugyanaz lesz, csak kissé bonyolítva: néha már a D-padot is használnunk kell. Itt már kicsit nehezebbek lesznek a „pályák", de másodszorra-harmadszorra azért mindenkinek menni fog. Ezután már csak a Puzzle-mód van, ahol különböző tologatós (tudod, amikor kilenc helyett csak nyolc kicsi négyzet van egy keretben és a likkal machinálva kell kirakni az ábrát) játékokat játszhatunk.







Hát, nagyjából ennyi – nem túl sok. A zenék természetesen nem az igazi felvételek, hanem szintetizátoron vannak feljátszva, az énekes kisasszonynak csak a nyögdécselései illetve a refrénjeinek egy sora lett emellé berakva. Fel lehet ismerni a számokat, ez kétségtelen, de azért ez messze áll a cd-minőségtől (persze GBA-n azért jónak számít). Grafikailag nagy nulla a dolog, csak egy Britney-baba táncol suta mozdulatokkal. Ha nagyon, mindenképpen egy B. Spearses játékra vágysz, akkor ott van a PS2-es változat, az azért kicsit jobb.

GRAFIKA	65 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	60%

ZOO CUBE

ÁLLATI!

KIADÓ **ACCLAIM** FEJLESZTŐ **GRAPHIC STATE**

E3-beszámolóink között már olvashattál az Acclaim alacsony költségvetésű GameCube-os próbálkozásáról, a ZooCube-ról. A játékot tulajdonképpen egyetlen személy, bizonyos Nalim Sharma találta ki, és rettentő hosszú házalás után talált csak kiadót magának. Nagy vonalakban a játék arról szól, hogy egy ZooCube nevű tárggyal meg kell menteni az állatokat, akiket egy gonosz tudós szétcincált, és összekavarva ragasztott össze.





A Game Boy-változat kicsit különbözik ettől, ugyanis a kis gép nem bírt volna kirajzolni rengeteg 3D-s állatfejet, így aztán a történetet változtatták meg: a gonosz doki nem összekeverte az állatdarabokat, hanem mértani idomokká változtatta őket. Úgyhogy itt nem aranyos szőrös tigriskék, mackócskák és nyulacskák fognak ránk mosolyogni a képernyőről, hanem különböző színű kockák, csillagok és hengerek. Ez mondjuk érdemi változást nem jelent, mert a feladat ettől még ugyanaz maradt: úgy kell forgatnunk a középen levő ÁllatkertKockát, hogy az egyforma alakzatok egymásra essenek: ilyenkor a két forma eltűnik, mi meg kapunk néhány pontot. A kocka mozgatása eleinte nagyon furcsának tűnik, sőt, még több óra játék után is volt olyan, hogy rossz irányt nyomtam. A későbbi pályákon (melyek hangzatos nevükön kívül – pl. Kínai tenger, Csendes óceán – csak a háttérszínben különböznek) már igen jó reflexekre is szükség lesz, mert a darabok begyorsulnak.

Van még két mozdulat, ami igen fontos lesz: ha a kocka egyik oldalán több különböző alakzat van, akkor a B gombbal ezeket tudjuk cserélgetni. Az A gomb megnyomásával viszont a hozzánk legközelebbi kockát gyorsíthatjuk fel, ilyenkor az mindenképpen arra az oldalra fog esni, ahová eredetileg tartott (ez kissé bonyolultnak tűnhet, az a lényeg, hogy miután becéloztunk és felgyorsítottunk egy zuhanó darabot, azonnal továbbforgathatjuk a kockát, nem kell megvárni a becsapódást). Néha – illetve a begyorsított idomok után mindig – kis bónuszok jelennek meg a kocka mellett, ha ezeket felszedjük, akkor plusz pontokra, illetve pontszorzókra tehetünk szert. Még három módszer van, amivel pontjainkat durván növelhetjük: ha egyenlő rétegben borítják a kockát az alakzatok (tehát mondjuk minden oldalához két figura csatlakozik), akkor az ezt követő pontok többszörösen számítanak, illetve néha bónuszpályára kerülünk át, amit célszerű hiba nélkül teljesíteni.



A grafika nem túl szép (és még finom voltam), de hát egy logikai-ügyességi játékról van szó, nem ez a fontos. A zene kis tingli-tangli, nem oszt, nem szoroz – az a lényeg, hogy ha már unod a Tetrist, akkor a ZooCube megfelelő változatosságot jelenthet.

GRAFIKA	65 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	75%

DISNEY'S LILO & STITCH

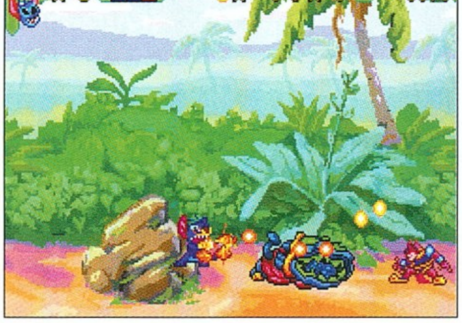
MEGVADULT A DISNEY

KIADÓ **DISNEY** FEJLESZTŐ **DIGITAL ECLIPSE**

Kicsit meglepődtem azon, hogy a legújabb Disney-rajzfilmből nem a szokásos ugrándozós-bónuszgyűjtögetős játékot csinálták. Persze ez valahol érthető is, mert a tengerentúlis beszámolók alapján a Lilo Stitch (lesz belőle PSX- és PS2-változat is) is elüt a stúdió eddigi alkotásaitól.

A történet egy Stitch nevű hatkezű idegenről szól, no meg Liloról, egy hawaii-i lányról – kék barátunk lezuhant űrhajójával, és összebarátkozik Liloval – békésen telnek napjaik, egészen addig, amíg meg nem érkezik egy másik faj, akik elrabolják Lilot; természetesen nekünk kell kiszabadítani őt (persze ezt a játék alapján raktam össze, a filmben valószínűleg bonyolultabb lesz a sztori).

Amikor Stitchet, a négy felső kezében pisztolyt tartó két figurát irányítjuk, a program leginkább a Metal Slug-játékokhoz (pl. Playtime! 2001/05) hasonlít. Ez azt jelenti, hogy vadállatként lövöldözve haladunk előre a kétdimenziós pályán, és kinyírunk mindenkit, aki szembe jön. Komolyan mondom, sokkal inkább el tudnám képzelni ezt a játékstílust egy elborult Cartoon Networkös rajzfilm alapján, mint egy mézesmázos, cuki lényekkel telezsúfolt Disney-film átirataként. Ha a film is ilyen lesz, akkor alapos meglepetésben lesz része a kisgyermekeknek.







Néhány ilyen gyakós pálya után az elrabolt Lilot kell irányítanunk, ilyenkor a program stílusa megváltozik, egy gondolkodósabb platformjátékká alakul. Liloval rengeteget kell majd ugranunk és kúsznunk, ráadásul még el is bújhatunk üldözőink elől a levélkupacok alatt.

Szerencsére korlátlan mennyiségű alkalommal folytathatjuk a játékot, ami igen örvendetes, mert az igen nehéz lett. Sajnos a mentések jelszavas rendszerűek lettek, és ami még borzasztóbb, nem betűkkel, hanem kis ikonokkal – mindenkinek sok szerencsét a jegyzetelésnél. A grafika is magas színvonalú, a lények animációja tényleg Disney-minőségű és a hátterek is részletesek és változatosak. Őszintén megmondom, nem vártam, hogy az új Disney-játék ilyen jó lesz – remélhetőleg az asztali konzolokra készülő verziók is hasonlóan színvonalasak lesznek.

GRAFIKA	90 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	85%

EARTHWORM JIM 2

LŐDD FEJBE MAGAD, JIMMY!

KIADÓ **MAJESCO SALES** FEJLESZTŐ **SUPER EMPIRE**

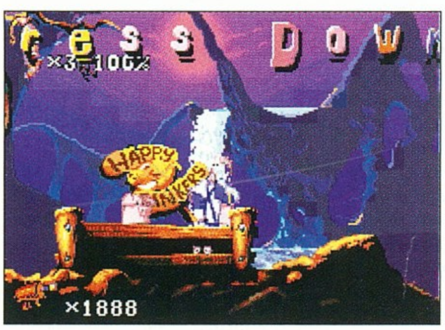
A Worms kívülről aranyosnak tűnő, ám belülről agresszív kukacain kívül vitathatatlanul Earthworm Jim a legismertebb giliszta a videójátékok történetében. Jim egy ideig teljesen normális életet élt, tisztította a földet, ám egy nap talált egy gilisztákra méretezett szkafandert, és attól fogva ő volt a világ megmentője. Az első rész GBA-s átirata meglehetősen közepes lett, kíváncsiak voltunk, hogy a jobb második részt milyen sikerrel írják át (az eredeti megjelent Saturnra, MegaDrive-ra és SNES-re is).

Legnagyobb megdöbbenésünkre Az Eartworm Jim 2 pocsék lett, egyike a legkevésbé sikerült GBA-játékoknak (jó, a Mortal Kombatot semmi nem múlhatja alul, de Jimmy szorosan ott van a nyomában). Kezdjük azzal, hogy a grafika csúnya lett – rengeteg animációs fázis hiányzik, ezáltal Jim mozgása darabos lett. A pályák nagyon sötétek, ami egy tévén elmegy, de GBA-n ez ugye azzal egyenértékű, hogy fél óra hunyorgás után megfájdul mindenkinek a szeme (ezt eddig egy játéknak néztük el, de a Castlevania minden más tekintetben fantasztikus volt). A pályák meglehetősen csúnyák, az első részben voltak sokkal szebb helyszínek is. Mindehhez vegyük hozzá, hogy az ellenfelek egy része túl gyorsan mozog, ezért lehetetlen őket leverni sérülés nélkül.



Aztán jöjjön a legnagyobb durranás: a pályák után megkapott passwordök az esetek jó részében hibásak: nem töltődik be az állás, de már olyanról is hallottam, hogy ugyan Jim megjelent egy pálya elején, de azonnal meghalt. Amikor pedig meglátogattam a kiadó weboldalát, ott a fórumon egy érdekes vallomást találtam a fejlesztőktől: az ötödik pályán néha (körülbelül az esetek 40%-ban) egyszerűen lefagy a program, lehet kikapcsolni a gépet. Gratulálok, ezt azért nehéz lehetett benne hagyni a programban...

Pedig különben nem lenne gond a játékkal, Jim rengeteg fegyverrel lövöldözhet, ráadásul giliszta-valójának köszönhetően rá tud tekeredni a kilógó ágakra, és tud „tarzanozni". Ráadásul a készítők (mármint az eredeti alkotói, a Shiny) valószínűleg részegen – ha nem elszállva – írták a „történetet" és találták ki a lényeket, mert igen elborult dolgokat is találhatunk a programban (a kedvencem az, amikor a teheneket kell megmenteni az idegenektől). Sajnos GBA-n ezt nem fogjuk tudni kitapasztalni, mert még ha megbirkóznánk az irtózatos nehézséggel, akkor egy rossz jelszó miatt nem tudjuk folytatni a játékot. Ha mégis, akkor meg lefagy az ötödik szinten...



GRAFIKA	50 %
HANG	60 %
ÉRTÉK	40%



POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

Tisztelt Playtime!

Szeretném megtudni, hogy vásárlásnál a PS2 vagy az XBOX az előnyösebb, ha figyelembe vesszük ezek közti ár és megjelenítésbeli grafikai különbséget.

Második kérdésem, hogy ezek a játékgépek milyen teljesítménybeli paraméterekkel rendelkeznek (RAM, videoRAM, CPU) ha PC-hez hasonlítjuk őket.

Válaszaitokat előre is köszönöm.

Ifj. Dombóvári Emil, Budapest

Na, az első az egy igen-igen érdekes kérdés! Nézzük például az árbeli különbséget. Mást nem is nagyon tehetünk vele a nézegetésen kívül, lévén lényegi különbség nincs a két alapgép átlagára között, lévén most éppen versenyezgetnek egymással. A különbség maximum abban nyilvánulhat meg, hogy az egyik kereskedő többet akar keresni, mint a másik, de hát ugyebár tartós fogyasztási cikket nem úgy vásárol az ember, hogy betrappol az első útjába eső boltba, aztán magához öleli azt és annyiért, amit éppen elérak valami jótét lélek. Szépen körbe kell érdeklődni – aztán rögtön kiderül, hogy olyan nagy különbség nincs az árak között. (Mondjuk az érdeklődést én nem egy plázában kezdeném...) Akkor az árat meg is beszéltük, jöhet a „megjelenítésbeli grafikai" különbség. Amiről megint nem érdemes beszélni, mert – ebben az értelemben – úgy az Xbox, mint a PS2 csak egy megjelenítő ESZKÖZ, talán sokkal fontosabb az, hogy KI és HOGYAN használja ezt az eszközt. Teszem azt, talán jóval kellemesebb látványt nyújt, amit mondjuk Leonardo művelne egy darab német brikettel, mint amit én alkotnék a kis Rotring készletemmel, 2B-től 2H-ig. (Kivéve persze azt az esetet, ha a példában szereplő Leonardo egy brazil középpályás.) Valahol már írtuk azt a kis anekdotát, amikor Bill Gates az Xbox teljesítménye kapcsán azt kéri a mérnökeitől, hogy szorozzák meg kettővel a PS2 összes technikai paraméterét – ez ugyan elméletileg meg is valósult, de mivel ezek csak puszta számok, amelyek önmagukban mit sem érnek, ez messze nem jelenti azt, hogy az Xbox kétszer „jobb" gép lenne a PS2-nél (vagy akármennyivel). Ha már mindenképpen előnyöket akarunk keresgélni, akkor kizárólag két szempont alapján érdemes válogatni: 1. milyen gépe van a haver(ok)nak? (akivel majd csereberélem a cuccokat, összeköthetem a gépemet, blablabla); 2. mivel akarok játszani? Úgy a Sony, mint a Microsoft is igyekszik exkluzív játékokat biztosítani a saját platformjára, így a legnagyobb nevek csak az egyiken voltak/vannak/lesznek hozzáférhetők, az eleve multiplatform játékok között, pedig csak igen ritka esetben akad valamilyen különbség. Ideális megoldás természetesen az, ha az embernek Xboxa és PS2-je is van – de még mielőtt még ENNÉL is melegebb éghajlatra kezdene kívánni a t. publikum, ezt a gondolatmenetet itt talán megszakítanám.

A második kérdés is hasonló az elsőhöz, annyiban legalábbis mindenképp, hogy felmerül a kérdés: érdemes egyáltalán feltenni? Valamikor tavaly novemberben az Xbox és Gamecube megjelenése kapcsán ugyan egy táblázatban összehasonlítgattuk a paramétereiket a PS2-höz képest, de PC-hez aztán már végképp nem hasonlítottuk őket, mert annak semmi értelme. Ez két teljesen különböző világ: a PC az PC, amit ezernyi szerteágazó feladatra próbál(gat)nak alkalmassá tenni remek kis operációs rendszerek, hardverek, szoftverek toldozgatásával-foldozgatásával– ezzel szemben a konzolok teljesen zárt rendszerű célszámítógépek, amelyeket egyetlen feladatra terveztek. Ezért is komálják őket a programozók: még mielőtt egyetlen byte-ot szülnének, tökéletesen tisztában lehetnek a rendszer lehetőségeivel, amiben leendő művük működni fog. Jó, persze, ha nagyon hasonlítgatni akarnánk a puszta technikai paramétereket, akkor természetesen a mai középkategóriás PC-k is messze felette állnak minden konzolnak (három-négyszeres árért, persze), de engem például abszolút nem érdekel, hogy hány Mhz-es órajellel ketyeg valamilyen berendezés procija – tőlem akár elmehet sleepbe, és szivarozhat egy nyugágyban, amíg a cucc elvégzi, amire használni akarom. Konzolt pedig játékra használ az ember.

Hm, azt hiszem ezt hívják kimerítő válasznak, a szó szoros és átvitt értelmében is. Gondolom nem sokat segítettem...

***

Sziasztok!

Meg kell mondjam, kezdetben elég elfogultan olvastam az újságotokat, de el kell ismernem, egész pofás kis lap lett. Gratula. Segítséget szeretnék kérni tőletek, ugyanis elkeseredetten keresek egy FF-fan levelezőpartnert, de sehogysem találok. Olyan 13-20 körüli fiút, lányt (inkább lányt) keresek, aki hozzám hasonlóan nagy FF (főleg 7, 10 meg 6) megszállott, és szeretne egy jó baráttal megismizni/ levelezni. Ja, 15 éves, 3 éve FF (főleg 7) őrült lány vagyok. Légyszi adjátok le ezt az újságban, előre is köszi, és további jó munkát!

Kirsch Évi (Dieva), 3100 Salgótarján, Szérűskert út 78. Itt a számom, bumm a fejbe taktika, vesztenivalóm nem lehet: 0630-481-6198

u.i.1.: Örök hála!

u.i.2.: Sephy a király! No meg Tidus!

Hát ez nem kimondottan ide kínálkozó levél volt, de most az egyszer (és utoljára) kivételt tehetünk egy FF-rajongó kedvéért. Kedves Dieva (illetve mindenki, akit hasonló jellegű problémák gyötörnek)! Ajánlom figyelmedbe azt a kis piros bokszot valahol itt déli irányban. A benne foglaltakat pontosan ilyen problémák megoldására találtuk ki. „Levelezőpartnereket keresek Final Fantasy témakörben. <Név, cím, telefonszám>" Ez ebben a formában pontosan 100 Ft+ÁFA-ba kerülne. A továbbiakban kéretik az ilyen jellegű dolgokat az olvasói hirdetések útján rendezni. Kösz.

***

Az alant elterülő levelet ijedtünkbe tettük ide. Először nagyon röhögtünk rajta, ugyanis a háromoldalas mű három kémiadolgozatra íródott. Aztán megrémültünk, ugyanis a dolgozatok igencsak javuló tendenciát mutattak (hármas, négyes, ötös), márpedig a kitűnő kémiásokról köztudott, hogy előbb-utóbb felrobbantanak valamit. Az rendben van, hogy egy viharos éjszakán „Postai merénylet" névre kereszteltük a levrovunkat, de ezzel nem szeretnénk hibás asszociációkra indokot adni – így tehát a tőlünk telhető legkielégítőbb válaszokat szeretnénk adni a szemlátomást zaklatott Xbox-tulajdonosok problémáira:

Heló (HALO)! Cső Playtime!

Úgy gondoltuk, hogy elkövetünk egy postátok ellen egy merényletet (gondoltunk a levélbombára és egy bizonyos fehér porra is)! Most kémiaórán vagyunk (a Soós felel).

Térjünk rá a lényegre, vagyis dicsérjük egy kicsit az Xboxot (meg mást is). A Robika először nem tudta, hogy mit vegyen: PS2, GC, Xbox? Ugyanis gazdag gyerek a védtelen. Végül meghatotta a HALO-ról és társairól szóló megható beszámolótok! Június 26.-án ellátogatunk a Dreamland felé. Az Xbox mellé veszünk egy kontrollert, egy Halot, egy nemtommit (értsd: el nem döntött játék). Továbbá tervezzük: Project EGO, GTA3, Turok, Dino Crisis 3 stb.... – írjatok róluk!). **(Mihelyst megjelennek, az első dolgunk lesz!)** Kösz a játékot (Mission). Csak úgy megkérdem, hány pályás, mert 5%-onként megakadunk (1-2 órára). Most tartunk 43%-nál. **(Ez a levél legalább egy napos, szóval már tudjátok a választ – én matekból voltam 3-4-5!)**

Csak 4 Playtime! hiányzik (2001/2-3-4-5). **(Tessék azonnal megrendelni őket!)** Akkor még nem tudtuk, hogy melyik újságosnál lehet venni, de mióta megtudtuk, megváltozott az életünk (pólót azért küldhettek). **(Póló ment.)** Először PS2-t akartam venni (Jak&Daxter, DMC, Aliens, GT3). Utána rádöbbentem a szörnyű valóságra: a RE-sorozat csak GC-n lesz (nyami)!!!

Olvasói hirdetések

Sürgősen keresem PlayStationre a Vandal Hearts 2 című eredeti játékot. 0630-479-4957

Eredeti Shenmue II-t vennék Dreamcastra max 15000 Ft-ért. Jelenik Tibor, 2119 Pécel, Várhegy u. 28. 0630-962-5656

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szónak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtiszta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, akkor fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre.

És ekkor derült égből villámcsapás: az Xbox támadott (és győzött). A nyomós okok az előző oldalon találhatók. Ennyit rövidke életünk (14-15 év) utolsó fél évéről.

Ja, izé, írjatok egy kicsit az internetről (ára, kikötések, mitől függ a díjazás). Persze az Xbox-os internetről. **(Mihelyt házunk táján is aktuálissá válik, ismét így teszünk.)** Egy kérdés a mentőövbe: Hogy a f...ba lehet a PSX-es MK4-ben kivégzéseket csinálni (még csak 1X sikerült.) **(Ez Vári Zoli asztala, beszéljétek meg vele!)**

Az Xbox-szal kapcsolatban: Az egyik Playtime!-ba tegyetek be egy Halo posztert, ezzel jelentős boldogsághormon túltengést okoztok. **(Ezzel lesz egy kis probléma. Nincs akkora Halo-képünk, hogy az ekkora méretben is megfelelő minőségű legyen. Szóval – ha bomba, ha por – ez a projekt pihen a Halo2-ig.)** Ja, a Halohoz miért külső nézetes képeket tettetek? Nem mintha ez nagyon zavarna, de azéééért!

Még valami (azon kívül, hogy a póló helyett kulcstartót küldjetek). **(Kulcstartó is ment. Még valami?)** Mit javasoltok második játéknak a Halo mellé? **(Ha nem kell újnak lennie, akkor természetesen Munchot vagy DOA3-at.)** Itt jön a plusz poén: A levelet már délután írjuk, ugyanis felmentem a Robikához és kiakasztottuk a Missiont (de halál komoly!). Amúgy azért írunk dogapapírra, mert ez akadt a kezünk közé. Viszlát!!! Majd még írunk (még sok dogapapír van).

Herman László/Csizmadia Róbert, Bakonyszombathely

Megölték Vári Zolit! SZEMETEE-EEK! (Akkor mégiscsak mennek a kivégzések!)

***

Sziasztok!

Engem T. Tibornak hívnak. Minden hónapban megveszem a remek újságotokat. Bár beismerem, hogy júniusban elkövettem azt a nagy hibát, hogy egy konkurens (?!) játékmagazint is megvásároltam (sajnos). Ami abban a lapban volt, az kismiska hozzátok képest.

A CD-ről: Srácok, ez nagyon kiváló, szuper, fajin...stb., el vagyok kápráztatva. Igaz, hogy egy-két demo vagy kép nem indult el, de bonusnak tökéletes. Köszönjük szépen. Sok érdekességet lehetett megtudni az E3-ról. Amin szerintem javítani lehetne, az a videok, demok képmérete. Itt arra gondolok, hogy full képernyőn fussanak. Nekem nincs számítógépem, talán csak bekapcsolni tudom, de a testvérem megmutatta, hova „klikkeljek".

Hát akkor azt is megmutathatta volna, hogy hogyan kell kinagyítani teljes képernyőre egy Media Playert, vagy hogyan kell felrakni a Quicktime-ot, ami a „nem induló" cuccokat játszaná le – ott van a CD-n... :-)

Egy-két kérdés: A közeljövőben nem lehetne-e úgy kijátszani a Sony üzletpolitikáját, hogy ilyen „számítógépes" formátumban közöltök egy-két, tíz-húsz játékról tesztet, magyar hangalámondással?

Itt álljunk meg egy percre, mert valami félreértés van. A Sony üzletpolitikájával nincsen semmi gond: ők mindössze csak annyit óhajtanak, hogy JÁTSZHATÓ demót ne használjanak a coverdiskjeiken az újságok (amelyek ugyebár nem lehetnek felkészülve arra, hogy minden olvasójuk gépében ott figyel egy chip, tehát a Sony lemezformátumával kellene megjelenniük – márpedig ez a Sony tulajdona, és szíve joga, hogy kinek engedélyezi a használatát), ez ugyanis a hivatalos Playstation Magazinok kiváltsága. A mi CD-nken nem voltak játszható demok (mivel PC-s formátumú volt, ebből adódóan nem is lehettek), maximum trailerek és filmek. A filmeket egy videókamera segítségével saját szeműleg követtük el, a trailereket (a játékokból összevágott előzeteseket) pedig eleve reprezentatív célból készítik a kiadók.

A következő kis ötlet, hogy esetleg lehetne-e valami olyan software-t írni, amit ha betöltök a PS2-be, Xbox-ba, GC-ba, az átkonvertálódik és lejátssza a HTML formátumot?

Értem az elképzelést. Ha lett volna bármilyen lehetséges módszer, amivel PS2-n és Xboxon le tudunk játszani CD-t, akkor természetesen abban a formátumban került volna fel az E3-anyag. Mivel nem volt, azért folyamodtunk kényszermegoldásként a PC-shez.

Vagy DVD-n megjelentetni az ajándékot és azon belül DVD video formátumban lenne 10-15 játék felvive, ez is magyar hangalámondással és a fontosabb részek egy-két játékban ki lennének emelve. Akkor DVD video formátum az ajándék, és nem PS2. Ez tudom, hogy megdobná az amúgy is kiváló magazin árát, de legalább LENNE! Az árra is van egy tippem (gondoltátok volna?) kb. 1300-1500 Ft körül. **(Hát inkább az utóbbi. Valamikor elmélkedtünk már ezen korábban, hogy ha 50 forinttal akarsz árat emelni, akkor az a fogyasztói árban 100 forintként jelenik meg, mert 40 ft a terjesztőé 10 ft pedig az ÁFA. Egy DVD pedig nem 50 Ft.)** Szerintem ez elfogadható ár DVD-vel, lemezzel, ami „csak" számítógépes formátum maradhat így. Ha a jövőben lesz DVD vagy CD, akkor légyszi nagyon-nagyon sok játékról legyen teszt, info stb., és ha lehet csak a jobbakat emeljétek ki. A gyengébbek kerülhetnek más lapba. Természetesen GC-ról, Xboxról is legyen teszt, kép, demo meg ilyenek.

Ha nem sértettem meg pár törvényt ezzel a röpke levéllel és ha elég jónak is találjátok, akkor betehetitek a lapba. **(Mégis milyen törvény tiltja meg, hogy elmélkedjen az ember? Azt mondják, hogy itt szólás- és gondolati szabadság van.)** Ha nem, hát nem, én akkor is minden hónapban megveszlek titeket. Minden jót és kellemes nyarat, további sok sikert kívánok, Go PS2!

Üdvözlettel: T. Tamás (T.T.), Budapest

u.i.: A Stuntmanról írjatok nagyon sokat, egy pár képpel megtűzdelve!

A DVD elképzelés nem rossz. Annyira nem, hogy éppen ezen elmélkedünk már azóta, amióta anynyit szerencsétlenkedtünk a CD-vel. Ez mondjuk egy csapásra megoldaná azt a problémát, hogy mindenki saját kis PS2-jén vagy Xboxán (netán PC-jén vagy asztali DVD-lejátszóján) szemlélhesse a mellékletet. Roppant kellemesen át lehetne szervezni az újság belső felépítését is, és felpakolni a CD-re azokat a részeket, amelyek pillanatnyilag a helyet foglalják a még több ismertető elől. (Például a cheateket fel lehetne tenni a DVD-re, akár az összes eddig közöltet lexikális formában, de mehetnének a végigjátszások is. Az egyetlen probléma azonban abban a bizonyos fogyasztói árban keresendő. A kiadó ugyanis tart attól, hogy ilyen áron esetleg kevesebben vásárolnák meg a lapot. Esetleg segíthetünk nekik az elmélkedésben: roppant szívesen vennénk, ha megírnátok nekünk, hogy elfogadhatónak tartanátok-e 1400-1500 Ft körüli árat, ha állandó DVD-melléklettel jelennénk meg? (Ha nem, akkor azt is, hogy miért nem?) Kösz.

***

Kedves Szerkesztőség!

Nemrég ünnepeltem a 46. szülinapomat és még mindig a Game Boy Advance a kedvenc játékkonzolom. A Golden Sunban egy kissé megakadtam a Mercury világítótoronyban. A Herme's Water tárgyat szeretném felvenni, de valahogy nem sikerül eljutnom a ládához. Legyetek szívesek elmagyarázni nekem, hogyan lehet megszerezni azt a nyomorult cuccot. Szégyellem, de már ebben a korban az ember már nem eléggé kreatív. Nagy ajándék lenne a számomra, ha megkapnám tőletek ezt a kis tájékoztatást.

Előre is köszönöm !

Üdvözlettel; Monky !

Kedves Monky! Először is boldog születésnapot. Ha már most DVD-vel jelentünk volna meg, akkor minden bizonnyal feltettünk volna rá egy nagyobb lélegzetű klipet, amint a szerkesztőségi kórus a 'Happy birthday to you' c. kis songot intonálja. (Nyilván meg is előztük volna bin Ladent a közellenségek top-listáján.) Ez most elmarad, kárpótlásul Grath mellékelt némi infot a Golden Sunhoz egy kicsit előrébb.

***

Kedves Playtime! magazin!

Szeretnék tőletek egy nagy szívességet kérni. A Necronomicon (wanadoo project) című játékkal játszom (PSX-en) és elakadtam, a kérésem pedig az lenne, hogy ha tudjátok, tegyétek be az újságba a játék leírását vagy legalább csak azt, hogy honnan lehet letölteni.

Előre is köszönöm!

Donusz Tünde, Dunakeszi

Ha az éppen tesztelt játékot végigjátsszuk, akkor rendszerint szoktunk rittyenteni valami kis segédletet a tipp-részben, de természetesen ez nem működhet minden játéknál, ugyanis a tesztelőt már akkor árgus szemekkel méregeti következő feladata a polcon, amikor az előzőt még el sem kezdte. Kérjük, hogy régebbi játékok teljes végigjátszását ne is kérjétek tőlünk. (Ha egy-két helyen elakadtok, azon a Mentőövben azért talán tudunk segíteni.) Aki rendelkezik internet-hozzáféréssel, azoknak melegen ajánljuk a www.gamefaqs.com címen található infokat. Itt a világ játékosainak legalább a negyede meg szokott fordulni, és a legtöbbje meg is osztja tapasztalatait a többiekkel egy-egy játék kapcsán.

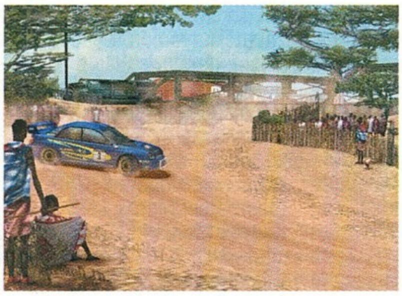
Hurrá, mi is mehetünk nyaralni! Sziasztok!

PLAYNEXT

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

ÜDV NÉKED, ARTUR, NAGY KIRÁLY!





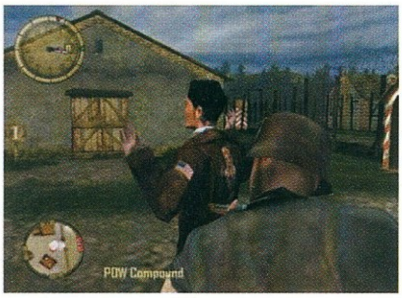
V-RALLY 3 (PS2)

TRÓNKÖVETELŐ A WRC NYOMÁBAN

MORROWIND (XBOX)

MEGÉRKEZETT AZ ELSŐ IGAZI RPG XBOXRA





PRISONER OF WAR (PS2)

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK, PLÁNE HA FOGSÁGBA ESIK!

Keresd augusztus 16-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Layout: Kristóf Gábor
Laptervezés: Müller Mihály
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

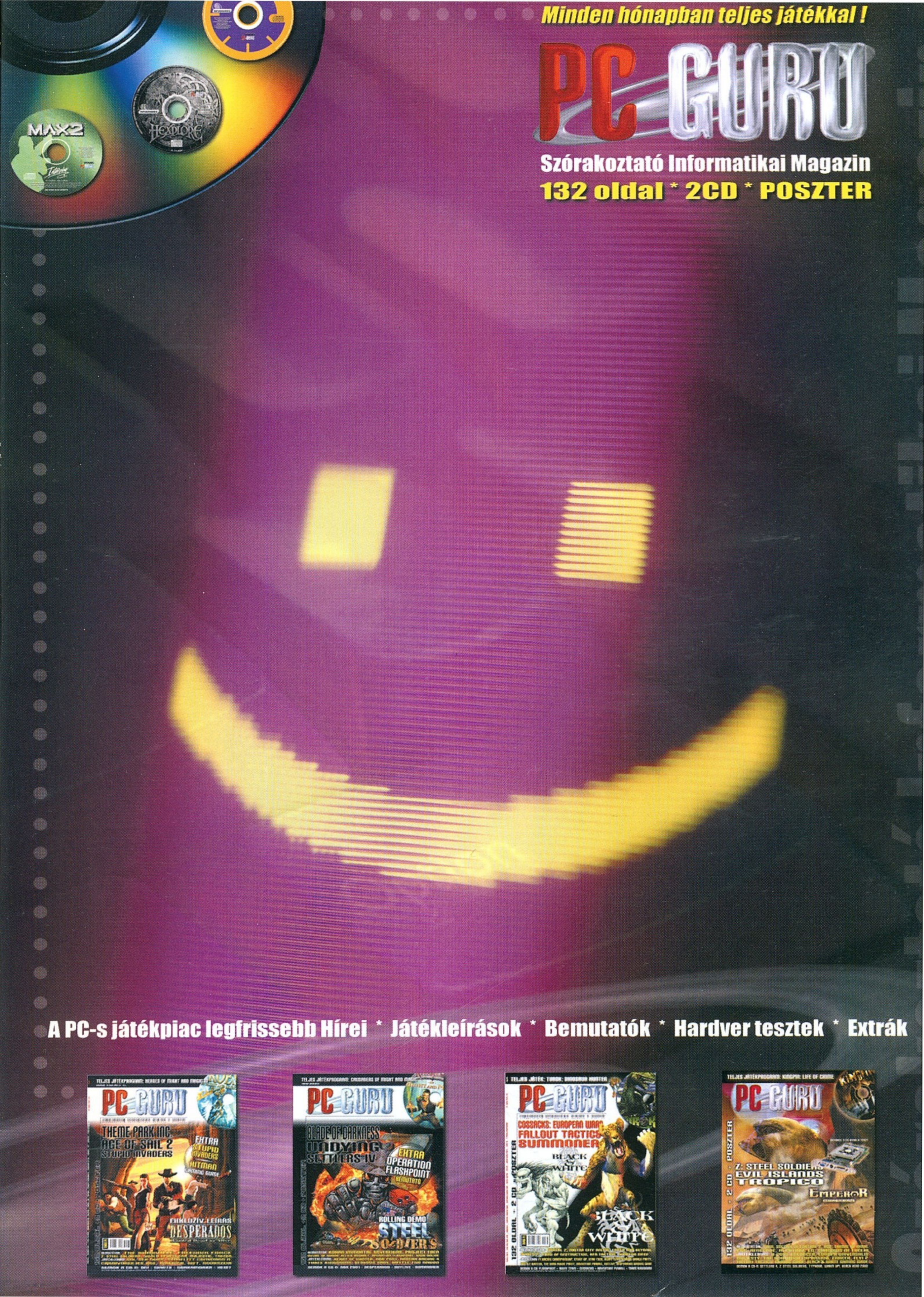
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823



Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
Nintendo®
GAMING 24:7
Valódi játékos vagy?
Kemény játékok. Elterelés nélkül.
GAME BOY ADVANCE™
Super Mario World TM - Super Mario Advance 2 TM, Golden Sun and Advance Wars © 1983-2002 NINTENDO. TM and ® are trademark of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.